
POWER PLAY
DM 4,90
S 37,–/sfr 4,90
lfr 105,–/hfl 6,10
bfr 119,–/Lit 6.800
Pta 600,–/Dr 1.200,–
http://www.magnamedia.de
2/98
ur noch
4,90
AS PC-SPIELE MAGAZIN
Vollversion!
Rebel Assault
Über 400 MByte
Weltraumschlachten
Straßen in Flammen
Test Drive 4
Mit 600 PS über den Highway
Adel verpflichtet
Red Baron 2
Der Freiherr gibt Dir die Kugel
WING COMMANDER
Die schönsten Gefechte seit Star Wars
4 391054 204909 02


GET READY
MASTER BLASTER!
TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710
Shoot-Em-Up mit fuenf riesigen Welten und je vier nervenaufreibenden Levels mit gigantischen Endgegnern
Spektakulaere HiRes-Grafiken
3D-Schiffe mit Texture-Mapping und Phong-Shading
Prachtvolle gerenderte Hintergruende mit Animationen
Fliessendes Scrolling und maximale Bewegungsfreiheit
Lightsourcing in Echtzeit
Intelligente, abwechslungsreiche Feinde
16-bit Soundeffekte in Stereo
Soundtrack in CD-Qualitaet
Zwischensequenzen in 16-bit Hi-Colour
PC-CD-ROM komplett in deutsch
29,95 DM
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG
BLASTER!
METROPOLIS
SOFTWARE HOUSE
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

Redaktion intern

"Die spinnen, die Römer," würde Asterix sinngemäß sagen. Tatsächlich schlägt das (Verlags-) Leben Kapriolen, die ein Drehbuchautor nicht einmal in "Gute Zeiten – Schlechte Zeiten" einbauen würde. **Kapriole 1:** Gerade hatten wir den Heftpreis der PowerPlay verändert, da flatterte uns das Ergebnis einer neuen Marktstudie auf den Tisch. Demnach begeistern sich junge Menschen zwar verstärkt für PC-Spiele, müssen aber auch immer mehr auf den Pfennig schauen. Schuld daran ist nicht nur unser Finanzminister, steigende Müllgebühren und unverschämte Telefonrechnungen, sondern auch die PC-Industrie mit ihrem kraß steigendem Update-Tempo. Da geht manchem Spieler finanziell die Puste aus. Und gleichzeitig strömen immer mehr Spiele auf den Markt, die alle gekauft werden wollen. Schluß damit! Wir empfehlen Euch, welche Titel und welche PC-Hardware überhaupt noch ihr Geld wert sind. Und wir sagen es Euch ab sofort **günstiger als jeder andere – 4,90 Mark für die PowerPlay inklusive vollwertiger CD!**

Kapriole 2 hat allerdings keine große Auswirkung für Euch: Der Verlag suchte das Weite und fand Poing (der Ort heißt wirklich so). Dem Impressum (Seite 134) könnt Ihr die neue Verlagsadresse nebst der geänderten Telefonnummern entnehmen. Für den Umzug mußten wir manches Sokoban-Problem aus dem Weg räumen. 365 Mitarbeiter und etwa vier Millionen Umzugskisten später konnten wir uns endlich der **Kapriole 3** zuwenden: Die Strategen unseres Teams hatten sich ganz nebenbei ein **Strategie-Sonderheft** in den Kopf gesetzt. Und da wir wissen, wie stur Generäle sein können, haben sie diesen Feldzug bis in den bitteren Winter hinein führen dürfen. Mehr Infos über die "Strategie für Genießer" findet Ihr auf Seite 120.

Eine **weitere Kapriole** verdanken wir der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, die uns kurz vor Redaktionsschluß mit der Eil-Indizierung einer bekannten und sicher auch beliebten Neuerscheinung aus dem Hause id-Software ein Ei ins Weihnachtsnest legte. Damit mußten wir unser bereits fertiges Action-Special aus dem Heft entfernen – obwohl Erwachsene natürlich nach wie vor das (für uns) nicht erwähnbare Spiel erwerben und genießen dürfen. Aber wir dürfen es nicht mehr vorstellen, denn das könnte ja Werbung für diesen Titel sein. Dabei können die auf Jugendschutz bedachten Behörden eines nicht: Den Erziehungsberechtigten die Verantwortung abnehmen. Gerade jenen wollen wir ab dieser Ausgabe einen simplen, aber sicher effektiveren Zusatz-Service anbieten: Sobald wir bei einem Test der Überzeugung sind, daß das fragliche Spiel nicht in die Hände von Minderjährigen gehört, markieren wir den Testkasten mit unserem neuen Logo. Damit hat jede Familie die Chance, sich hochaktuell auf dem Laufenden zu halten und bei den fraglichen Actionspielen bewußt zu entscheiden, ob sie für die Sprößlinge überhaupt gekauft werden sollen. Wir beleuchten solche Titel dann ausschließlich vom Standpunkt eines **erwachsenen Konsumenten.**

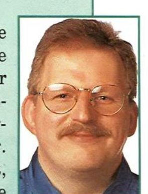
AB 18 !

Als absolut familientaugliches Spiel empfehlen wir in dieser Ausgabe übrigens die **Vollversion "Rebel Assault"**, die sich in ihrer vollen 400 MByte-Pracht auf unserer Heft-CD breitmacht.

Euer PowerPlay-Team

KOLUMNE

Kauft, kauft, kauft!



Vergeßt alle Steuererhöhungen, die notleidenden Politiker und die stark gefährdete Altersrente! Wofür wir uns jetzt alle dringend einsetzen sollten, sind die vom Aussterben bedrohten Spielehersteller. Nicht etwa Miß-Management, Fehleinschätzung der Produkte oder gar Unkenntnis des Marktes haben manche Firmen an den Rand des Ruins getrieben,sondern die bösen, bösen Testurteile mißgünstiger Journalisten, die von Euch Lesern und Spielekäufern schamlos geglaubt wurden.

Gemeinsam sind wir wohl schuld daran, daß es vielen Publishern und Herstellern nicht mehr gut geht, die meisten mit Ertragsproblemen zu kämpfen haben. Dauerthemen sind die Millionenverluste von Virgin (das Unternehmen steht zum Verkauf) und die Ertragslagen bei Sega oder auch Acclaim. Und 7th Level meldete neulich die Aufgabe seiner Deutschlandaktivitäten. In solch elenden Zeiten werden wir nicht selten von allen Seiten der Industrie aufgefordert, endlich einmal die Wahrheit zu schreiben: Alle Spiele sind toll und sollten unbedingt als Original in jeder Privatsammlung stehen.

Wo wir gerade von Not sprechen: Selbst Bill Gates verlor beim Microsoft-Kursrutsch Ende 97 rechnerisch einen zweistelligen Milliardenbetrag. Trotz seiner unzähligen Spitzenspiele. Höchste Zeit für ein Notopfer. Vielleicht sollte die Post dafür weitere 10 Pfennig auf ihre Briefmarken aufschlagen?

Jetzt aber mal ganz im Ernst: Ihr habt es in der Hand, Ihr seid die Konsumenten, die Entscheider. Also nutzt es und wählt bitte bewußt und weise, welche Spielelabel überleben und welche untergehen sollen. Es wäre doch zu traurig, wenn einer der Macher Eurer Lieblingsspiele Konkurs anmelden müßte, während andere Hersteller mit aufgeblähten Marketingaktionen und zweitklassiger Ware erblühen würden. Und laßt Euch von uns nichts einreden, denn alle Spiele sind doch toll, oder (wo bleibt mein Scheck)?

Viel Glück bei der Auswahl!

Ralf Müller

[news & previews]





Red Baron 2



Virtual Springfield Seite 74

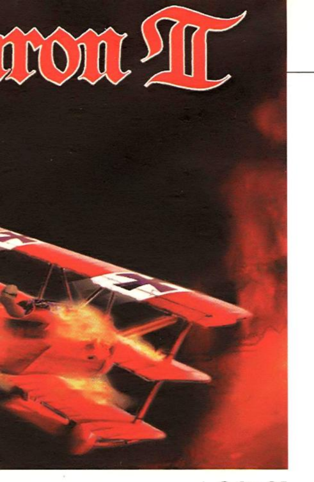


War Wind 2 Seite 70



Malice Seite 88





Seite 94



[titelthemen]

[interview]

[hardware]

[rubriken]

[test]



Demos der CD

VOLLVERSION



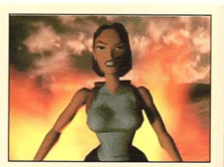
Rebel Assault

Es war einmal (oder es wird einmal?), in einer weit, weit enfernten Galaxis... In „Rebel Assault" schließt Ihr Euch wie einst Luke Skywalker der Rebellion an. Nach ein paar Trainingsmissionen, in denen Eure Flugkünste und Eure Treffsicherheit auf die Probe gestellt werden, wird es Ernst: Ihr bietet nun den Schergen des Imperiums in den weiteren Levels die Stirn. Unter anderem stehen Sturmtruppler und TIE-Fighter, sowie größere Brocken wie Sternzerstörer, AT-AT's und obendrein der Todesstern höchstpersönlich auf Eurer Abschußliste. Wagt Euch in Sturzflügen in eng geschwungene Gräben, steuert im Zick-Zack-Kurs durch Asteroidenfelder, erkundet zu Fuß die von den Imperialen Truppen übernommene Basis und wagt Euch schließlich in mörderischen Stukaflügen, gegen einen kompletten Sternenzerstörer anzutreten, bis Ihr schließlich sogar einem Death Star das letzte Lichtlein ausblasen müßt. Keine leichte Aufgabe, selbst für einen gestandenen Rebellen-Piloten.

Gemessen an aktuellen Maßstäben sieht die Grafik natürlich etwas grob aus, jedoch versteht es „Rebel Assault" auch heute noch durch das Flair von George Lucas' legendärer Krieg der Sterne-Triologie so manchen Sternenkrieger zu begeistern. Immerhin bietet der Titel Original-Footage aus den Filmen. Als Klassiker und erstes actionorientiertes Star-Wars-Spiel darf es eigentlich in keiner Spielesammlung fehlen. Das wäre zumindest in Eurem Falle mit dieser Heft-CD erledigt. Und immer schön daran denken: Die Macht wird mit Euch sein!

CPU: 486er, 33MHz, , RAM: > 8MByte, CD-ROM 2x.

UNBEDINGT vor dem Spielen das Handbuch lesen! Rebel Assault läuft zwar problemlos, aber es müssen einige Soundeinstellungen vorgenommen und der Joystick kalibriert werden!



Tomb Raider 2

Lara forever! Die wehrhafte Abenteurerin schlägt sich, ausgestattet mit zusätzlichen Waffen und Bewegungsmöglichkeiten, auch in der Fortsetzung mit Bravour. Wer sich die exzellente Fortsetzung mit dem Sex-Symbol der Computerspielewelt noch nicht im Schrank stehen hat, kann zumindest anhand der Demo schon ein wenig probespielen

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, CD-ROM > 4x.



Liberation Day

Fallen Heaven die Zweite. Gegen Tauranier, Shubb-Lo und Shadamar geht diesmal der Feldzug. Da schon wieder die Rettung des Universums auf Euren Schultern ruht, erhaltet Ihr hier ein kurzes Briefing und die wesentlichen Fakten zu I-Magic's neuem Rundenstrategical. Auf dem Planeten Nu Haven gibt es im Frühjahr mehr.

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD > 4x.

Selfrunner

Meridian 59

Online-Rollenspiele sind nicht erst seit Ultima Online ein gefragtes Thema. Was in den MUDs lange vor sich hin schlummerte, kommt jetzt so richtig zum Glänzen. Mit der Vergleichbarkeit ist es bei reinen Onlinespielen ja so eine Sache. Entwickelt von den Genre-Veteranen 3DO („Heroes Of Might & Magic"), könnt Ihr jedenfalls eine geheimnis- und gefahrvolle Fantasy-Welt erforschen.

Anhand dieser Software solltet Ihr Euch selbst einen Einblick in den sagenumwobenen Ort Meridian 59 verschaffen können.

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM > 4x.

Mahabarata

Trotz des indisch klingenden Namens wird das neueste Spiel aus dem Hause Parallax, das solche Klassiker wie Descent und seinen Nachfolger beheimatet, nicht völlig ohne Science-Fiction-Elemente auskommen. Im Gegenteil, wir dürfen auf einen würdigen Nachfolger des vielleicht beliebtesten Ego-Fliegers dieser Galaxis hoffen, der sich diesmal in den unendlichen Weiten des Weltraumes abzuspielen scheint. Erfahrene Descent-Piloten wird's freuen... Zumindest gewährt Euch diese selbstablaufende Demo einen ersten Eindruck in das Geschehen .

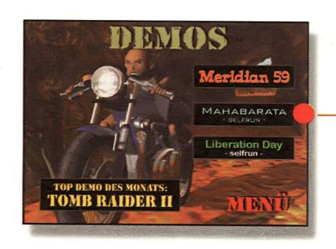
CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: CD-ROM > 8x.

POWER
CD-Inhalt im

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 1/98









Hinweis zur Vollversion

Wenn Euch die CD diesmal etwas leer vorkommt, liegt das an unserer **Top-Vollversion**, die sich mit 440 MByte auf der Scheibe breitmachte. Dazu ein Hinweis: **UNBEDINGT vor dem Spielen das Handbuch lesen! Rebel Assault läuft zwar problemlos, aber es müssen einige Soundeinstellungen vorgenommen und der Joystick kalibriert werden!**

Euer CD-Tom

PLAY Überblick



Vollversion

Rebel Assault

Demos

Demos	Größe
Tomb Raider 2	0,9 MB*
Meridian 59	31 MB*
Mahabarata (Selfrunning)	0 MB*
Liberation Day (Selfrunning)	0 MB*

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Sub Culture Missions-Patch
- Sub Culture 3Dfx-Patch (neu)
- F1 Racing 3D-Patch (kein 3Dfx)
- Total Annihilation 2 zusätzliche Einheiten

Tools

- DirectX 5
- WinZip 6.2
- Video for Windows
- Diverse Virenscanner
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 3.2 (neu)
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

Online

Wie immer mit dabei: Die neue Compuserve-Version Win95, T-Online sowie die Internetzugangssoftware AOL v3.0i. Die Zugangsnummern findet Ihr auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD bzw. in den README-Dateien.

Info

Habt Ihr mit der *POWER-PLAY-CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

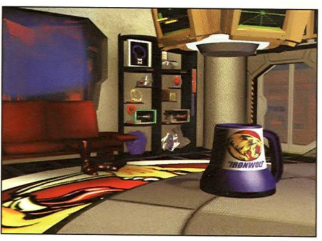
Installation

Obwohl das CD-Menü schon wieder mal etwas anders aussieht, ist die Bedienung die gleiche geblieben – also denkbar einfach: Zur Installation einer Demo oder eines Tools genügt ein einfacher Mausklick. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet.

Die CD läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens über ein DoubleSpeed-CD-ROM verfügen, aber für die meisten Demos wird mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre natürlich ein P133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM-Laufwerk. Außerdem verlangen immer mehr Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist natürlich ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das erforderlich, erfolgt dies automatisch, das heißt, es ist kein Fehler, wenn das Menü nach der Installation eines Tools "verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach dem einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der einzelnen Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber sehr stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks und dem verfügbaren Arbeitsspeicher des Rechners ab.

Ares Rising

In der Galaxis der Zukunft geht's zu wie heutzutage auf Mutter Erde: Die Rohstoffe sind längst zu Rarstoffen geworden, politische Interessengruppen beäugen sich argwöhnisch – und zu allem Überfluß taucht plötzlich auch noch das gigantische Relikt einer uralten Zivilisation auf. In dieser unübersichtlichen Situation verkörpert der



Noch sieht die Zukunft ganz rosig aus

Spieler einen freien Mietsöldner – als eines Tages eine geheimnisvolle Auftraggeberin die Bühne betritt, fühlt man sich fast wie in Hollywoods Schwarzer Serie. Nicht umsonst heißt der Held ja auch Marlowe...
Während die Situation sich zuspitzt und ein Krieg der galaktischen Völker vor der Tür zu stehen scheint, entdeckt Marlowe, daß es



Raumschiff Entensteiß im Fadenkreuz

einen Weg gibt, die erwähnte Hinterlassenschaft der Alten in Gang zu setzen. Aber was wird geschehen, wenn die Maschinerie anläuft? Schon bald werden wir es in dieser Mischung aus Adventure, Wirtschaftsstrategie und futuristischer Flugsimulation herausfinden dürfen. Insgesamt 70 Missionen werden (abgesehen vom Zufallsgenerator) im Rahmen eines verzweigten Story-Baumes auf Mr. Marlowe warten, aber darüber hinaus soll man mit den verschiedenen Fraktionen Allianzen eingehen oder Feindschaften pflegen können. *jn*

Ares Rising
Genre: Mixtur
Hersteller: Imagine Studios
Erscheinen geplant: März '98
Internet:
www.imaginestudios.com

Nightmare Creatures

Für die Playstation gibt's die Londoner Nachtschattengewächse bereits, doch auch am PC steht die Veröffentlichung nun unmittelbar bevor: Im Stile von "Alone in the Dark" wird man also bald im Nebel der Docklands nach Werwölfen, Vampiren und anderen höllischen Wegelagerern fahnden dürfen. Als Priester Ignatius oder Heroine Nadia (beide werden in Third-Person-Perspektive gezeigt) kämpft man sich anno 1830 durch 16 riesige Level – und das selbst bei vier Viechern auf dem Screen immer noch mit 30 Frames pro Sekunde. Die Polygonmonster präsentieren sich voll texturiert. Normalerweise kämpfen die beiden Streiter des Lichts mit Schwert und Stock, aber es gibt auch eine Menge Extrawaffen und Power-Ups. Insgesamt bekommen es die beiden mit 21 verschiedenen Widerlingen und vier besonders fiesen Endgegnern zu tun, und das alles, lt. Hersteller, wird in eine Symphonie aus genialen Sound-Effekten eingebettet. *jn*

Da kommt selbst Nadia ins Schwitzen

Vade retro, lupus!

Nightmare Creatures
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Activision
Erscheinen geplant: demnächst
Internet: www.activision.com

Snack Ball

Das Bochumer "Art Department" hat sich in den vergangenen Jahren einen Ruf als Spezialist für gar nicht so üble Werbe-Spiele erarbeitet, aber was sich die Jungs bei ihrer neuen, dem Trockensuppen-Riesen Maggi gewidmeten Flippersimulation gedacht haben, ist uns ein Rätsel geblieben. Nicht nur, daß schon die Installation zu einem Absturz führte – viel schlimmer ist, daß das Game tatsächlich noch EMS-Speicher erfordert, und das heutzutage im Zeitalter von Windows 95! Will sagen, diesen Ball werden wohl nur ein paar hartgesottene Oldies ins Rollen bringen, die sich noch mit Config.sys-Jongliererei auskennen. Auch wenn "Snack Ball" für nur 19,95 Mark im Handel ist – der Daumen zeigt zum Boden! *jn*

Snack Ball
Genre: Flipper
Hersteller: Art Department
Erscheinen bereits erhältlich
Internet: www.sierra.com

Redline

Autofahren in 3D-Umgebungen und Schießen, das ist die Essenz dieses neuen Titels von Accolade. Im übrigen sparen die Hersteller nicht mit Superlativen und versprechen die heißeste 3D-Engine der Welt, jede Menge Multiplayer-Optionen und sogar Unterstützung für VR-Brillen. Tja, da sind wir mal ausgesprochen gespannt, denn laut Hersteller soll die futuristische Auto-Arie schon recht bald veröffentlicht werden. *jn*



Leere Autobahnen in der Zukunft

Lieferwagen oder Panzer?

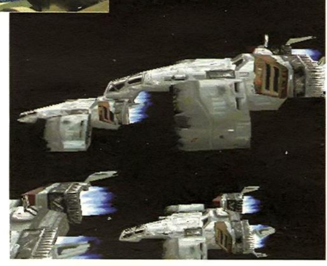
Redline
Genre: 3D-Action
Hersteller: Accolade
ErscheinenFrühjahr '98
Internet:
www.beyondgames.com

:Descent III & Descent FreeSpace



Kosmische Kreissägen bei "Descent III"...

Parallax ist tot, es leben Outrage Entertainment und Volition! Damit will uns der Dichter sagen, daß sich die schon immer mit zwei geographisch getrennten Abteilungen arbeitenden "Descent"-Schöpfer von Parallax Software reorganisiert und in zwei neue Firmen aufgespalten haben. Bei Outrage Entertainment arbeitet man nämlich derzeit an "Descent III", dem direkten Nachfolger zu den beiden erfolgreichen Unterwelt-3D-Shootern. Da die Entwicklungsarbeit gerade erst begonnen hat, war über den Titel hinaus noch nicht viel zu erfahren, wenn man mal davon absieht, daß der Hersteller eine neue Grafik-Engine sowie eine besonders dichte Hintergrund-Story verspricht. Umso mehr hingegen werden sich die Baller-Fans darüber freuen, daß schon dieses Frühjahr von Volition "Descent FreeSpace – The Great War" veröffentlich werden soll, bei dem die Action in den Weltraum verlagert ist. Eine weitere Rasse ist nämlich aufgetaucht und bedroht sowohl die Menschen als auch deren Erzfeinde, die Vasudans, mit der Vernichtung. Man soll zwölf verschiedene Jagdflieger übernehmen und sogar Schiffe der Aliens kapern können, um sich ihre technischen Geheimnisse anzueignen. In Kino-Sequenzen à la "Wing Commander" wird die Story weitererzählt, und je nach Ausgang der einzelnen Einsätze verzweigt sich der Missionsbaum, so daß es durchaus auch spannend sein kann, mal zu verlieren. *jn*

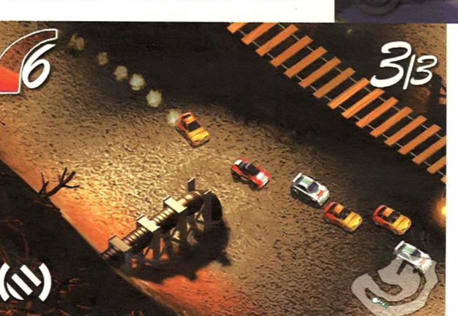


...und rasende Raumschiffe bei "Descent FreeSpace"

Descent III/Descent Free Space - The Great War
Genre: 3D-Action/3D-Action
Hersteller: Outrage/Volition
Erscheinen geplant: Weihnachten97/Frühjahr 98

Excessive Speed

Epic Megagames macht mal wieder von sich reden, diesmal mit einem furiosen Renn-Shooter: 16-Bit-Grafiken und MMX-Unterstützung sollen hier für das Tempo sorgen, das der Titel verspricht.
Ein Blick in die Statistik: Sieben unterschiedliche Autos stehen 14 verschiedenen Rennstrecken von nächtlichen Städten über Raumstationen bis hin zu Müllkippen gegenüber. Splitscreens für bis zu vier Hot-Seat-Spieler werden eingebaut, und wem das nicht reicht, der kann via Netzwerk gegen bis zu sieben Gegner antreten. Für all die Pracht hätten die Speeder dann aber auch gern einen 166er Pentium mit möglichst 32 MB RAM. Epic verspricht eine einfache Steuerung, die es dem Spieler ermöglichen soll, sich ganz auf das Geschehen am Bildschirm zu konzentrieren. Dabei fängt man mit einem der weniger spektakulären Rennwagen an, je mehr Erfolge man jedoch einheimst, desto mehr Credits sammeln sich an, und die ermöglichen dann den Kauf weiterer Vehikel – wobei interessanterweise aber nicht jeder Wagen für jede Strecke gleich gut geeignet ist. *jn*



Ganz egal, ob auf nächtlichen Stadtstraßen oder Müllkippen – der Bleifuß bleibt immer unten

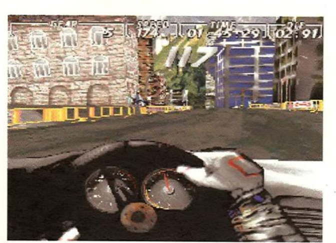
Excessiv Speed
Genre: Shooter-Rennen
Hersteller: Epic Megagames
Erscheinen Frühjahr ´98
Internet: www.epigames.com

Heißblütige Raser

World Wide Rally: Und noch ein Rennspiel, diesmal aber erstaunlicherweise nicht aus Fernost oder den bekannten Silicon-Tälern, sondern „um die Ecke" aus dem sonnigen Spanien. Vom Agrarland zur Softwareindustrie-Nation? CDV bringt das schnittige Bouquet aus acht Flitzern mit charakteristischem, einstellbaren Fahrverhalten und fünfzehn Strecken aller Coleur. Da geht´s von Wiese und Wüste über Eis und Schnee bis zu düsteren Nachtfahrten. Renn-Liebhaber können sich also freuen, denn für einen Budgetpreis von 49,95 Mark können sie sich ihr neues Fahr-Feeling auf den heimischen PC holen und sich als Solo- oder Multiplayer ungeachtet der, zugegebenermaßen, etwas angestaubten Grafik preisgünstig in die Kurve legen. Genau der richtige kleine Vitamin- und Adrenalinstoß für zwischendurch – passend zur derzeit trüben Jahreszeit? *fe*

World Wide Rally
Genre: Rally Action
Hersteller: Digital Dreams/CDV
Erscheinen geplant: 1/98
Internet: www.cdv.de





Rasen durch Wald und Wiesen

Larry lesen

Beim Bastei-Lübbe-Verlag gab es schon in der Vergangenheit immer wieder Romane zu Computerspielen – so z.B. zuletzt zum "Myst"-Thema. Um diesen Bereich künftig gezielt auszubauen, hat der Verlag aus Bergisch Gladbach nun einen Deal mit Sierra ausgehandelt, bei dem es in großem Stil um "Romanisierungen" von deren Adventure-Titeln geht. Den Anfang macht - wie könnte es auch anders sein - der sympathische Loser Larry, der vor über zehn Jahren den heutigen Ruhm der Softwareschmiede begründete"Die verrückten Abenteuer des Larry Laffer" von Steve Whitton ist unter der Bestell-Nummer 13928 als Taschenbuch in der Allgemeinen Reihe erschienen und kostet 12.90 Mark. Auf 266 Seiten erlebt der strahlende Anti-Held die haarsträubendsten Unfälle, wobei Kenner des jüngsten Adventures "Yacht nach Liebe" schon wissen, worum es geht, denn der Roman basiert auf diesem Titel: Der alternde Casanova im weißen Polyesteranzug unternimmt eine Kreuzfahrt, bei der er ausnahmsweise mal Glück hat, da das ganze Traumschiff voller heißer Mädels ist. Natürlich hält Larry-Glück nicht lange vor, weshalb der Ärmste öfter einen Korb bekommt. Aber schließlich sind ja nicht nur Passagiere auf so einem Dampfer, sondern auch Besatzungsmitglieder – z.B. die Kapitänin Thygh... *jn*



Cards

:Die Sicherheit von Kreditkarten ist von Haus aus ein heißes Thema, und die neueste Veröffentlichung von S.A.D. ist sicherlich nicht dazu angetan, Bedenken zu zerstreuen. "Cards" (ca. 49,- DM) bietet in Zusammenarbeit mit einem handelsüblichen Magnetkartenleser die Möglichkeit, auf entsprechende Karten zuzugreifen. Will sagen: Man kann z.B. herausfinden, ob seine Karte vor Kopierversuchen geschützt ist oder sich über die Höhe seines Kreditrahmens informieren. Freilich kann das Programm auch mißbräuchlich zu Manipulationszwecken verwendet werden (wovor S.A.D. im Beiheft ausdrücklich warnt) - mit der Sicherheit solcher Karten scheint es also wirklich nicht allzu weit her zu sein. Hm, da ist der Redakteur aber froh, daß er so einen neumodischen Kram ohnehin noch nicht hat... jn

Cards
Genre: Anwendung
Hersteller: S.A.D.
Erscheinen: bereits erhältlich
Internet: www.sad.de

Elektronische Hilfe

Electronic Arts hat ein Einsehen gezeigt. Liegengebliebene Rennfahrer, aufgeflogene Simulanten und andere entnervte Spielernaturen können sich ab sofort neben der technischen Hotline und dem Emailsupport der neuen telefonischen Hint-Line bedienen. Unter 0190/9000 30 könnt ihr Euch rund um die Uhr mit Tips zu aktuellen EA-Spielen versorgen. Dazwischen werden, so hört man, Gewinnspiele und Veröffentlichungsdaten eingestreut. *fe*

Die Jedi-Ritter wieder im Einsatz

Jedi-Rittern wird keine Ruhepause gegönnt! Mit "Jedi Knight: Mysteries Of The Sith" veröffentlicht LucasArts für das Shooter-Highlight "Jedi Knight" noch diesen Winter ein Expansion-Pack, das zu dem Originalprogramm insgesamt 29 weitere Level sowie neue Waffen und Gegner spendiert. Die Solo-Missionen sind fünf Jahre nach dem Kampf von Kyle gegen die sieben finsteren Jedis angesiedelt. Euch wird mit Mara Jade, einer ehemaligen Agentin des Imperiums, ein weiterer Charakter zur Verfügung stehen. Im Einzelspieler-Modus gilt es, 14 Levels zu absolvieren, in denen Ihr mit der sinisteren Welt der Sith konfrontiert werdet. Weitere 15 Level werden ausschließlich Multiplayer-Anhänger erfreuen (davon wurden 10 eigens für ein gemütliches Deathmatch konzipiert).

An Waffen seid Ihr diesmal u.a. mit einem BlasTech DL-44 (der Handfeuerwaffe von Han Solo!), Blendgranaten, einer Carbonite Gun und zielsuchender Munition für den Rail Detonator ausgerüstet. Daneben müßt Ihr Euch mit über 20 neuen Gegnern (Droiden, Wampas, TIE- und AT-AT-Piloten etc.) herumärgern. Ein neues Multiplayer-Feature ("Kill the Fool with the Ysalamiri") und fünf neue Kräfte der Macht (Force Push, Chain Lighting, Lightsaber Throw, Force Projection und Far Sight) sollen diese Zusatz-CD abrunden. Wir können es kaum erwarten! *cis*



JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH
Genre: ACTION
Hersteller: LUCASARTS
Erscheinen geplant:1/98
Internet: www.LUCASARTS.COM



Mit Tapferkeit und Schläue gegen das namenlose Grauen

Böses Vorzeichen

Fantasyfreunde bekommen neue Gelegenheiten, in ihre geliebten Traumwelten einzutauchen, da Mindscape gerade darangeht, SSIs neuen Warhammer-Titel zu veröffentlichen. Dark Omen versetzt Euch in die Rolle eines Söldnerführeres, der in ein finsteres Komplott zum Sturz des rechtmäßigen Imperiums verwickelt wird.

Untote Krieger und zahlreiche Rollenspielelemente in einer sich stetig entwickelnden Story beleben das Echtzeitspiel, das in einer liebevoll aufgebauten 3D-Welt stattfindet. Grundlage des rechtschaffenen Feldzugs für das Gute ist natürlich ein solide erlerntes Kriegerhandwerk – der Kämpfer versteht es also, mit Piken, Schwertern, Langbögen und Kanonen umzugehen. *fe*

Dark Omen
Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Erscheinen geplant:1.Quartal'98
Internet: www.ssionline.com

Es darf gesiedelt werden

Das große Hoffen und Bangen hat bald ein Ende: BlueBytes preisgekröntes Heinzelmännchensimulation bekommt den von den Fans bereits energisch geforderten Nachfolger. „Die Siedler 3“ werden allerdings nach Angaben der Mühlheimer noch bis Weihnachten 1998(!) auf sich warten lassen – nochmal ein Jahr Spannung, die uns auferlegt wird. Dann allerdings dürfen sich alte und junge Knollennasen-Strategen von neuen Features, malerischen 3D-Landschaften und der bewährten Spieltiefe den Feierabend versüßen lassen. Nachdem sich die Verkaufszahl der bisherigen Siedler-Versionen schon der Halbmillionen-Grenze nähert, steht uns Ende nächsten Jahres also ein weiteres Argument gegen die angebliche Softwarewüste Deutschland zur Verfügung. *fe*



Lauschiges Siedeln am Waldesrand



Diese opulente Grafik ist nur ein Bonbon für den erfahrenen Berufsberater

Die Siedler 3
Genre: Strategie
Hersteller:BlueByte geplant:
Erscheinung geplant: Ende ´98
Internet: www.bluebyte.de

Blast Off!

Schluß mit dem 3D-Wahn! Kopernikus und Galilei haben schwer daneben gelegen. Die Erde ist in Wirklichkeit eine Scheibe. Das beweist auch die Heerschar der 2D-Scroller, einer nicht aussterbenwollenden Computerspielgattung. Nachdem neulich „The Reap“ die Redaktion in helle Aufregung versetzt hat, zieht uns ein neuer Sidescroller magnetisch an den Bildschirm. Blaster aus dem Hause Topware setzt eine liebgewonnene 2D-Tradition fort. Es versorgt uns mit einer passablen Hintergrundstory von abtrünnigen Erdenkolonisten, die Ihr in der Rolle des einsamen Bildschirmpiloten in untermeerischen 2D-Gefechten vom Schlimmsten abhalten müßt. Nach all den verzwickten Weltraumballerorgien, die nur noch mit Joysticks mit mindestens 10 Feuerknöpfen zu bewältigen sind, entschädigt das simple Spielprinzip – vorwärts, rückwärts, rauf, runter, und den Finger auf der Feuertaste lassen – für die genrebedingten Einschränkungen. Blaster erfreut darüber hinaus mit netten 3D-Hintergründen, wenn auch ohne große Leuchteffekte, Silvester-trächtigen Explosionen der gegnerischen Zielobjekte und einem coolen Budgetpreis von 29,95 Mark. *fe*

Wenn ich einmal groß bin, möchte ich Defender werden

Blaster
Genre: Strategie
Hersteller: TopWareErscheinen
geplant: 1.Quartal ´98
Internet: www.topware.de

MIXED PIXELS

Flickwerk
Sierras "Birthright" hatte anfangs vor allem im Rollenspiel-Teil einige Bugs. Inzwischen und mit dem Patch auf Version 1.3 sollte dies vorbei sein. Der Flicken ist für DOS bzw. Win 95 unter http://www.sierra.com downloadbar. Beide Versionen beanspruchen knapp 2 MB; die Win 95-Fassung benötigt nun allerdings DirectX 5.0! Auch für "Lords of Magic" liegt unter derselben WWW-Adresse bereits ein Patch vor (Version 1.2), hier jedoch nur für Win 95 und mit einem Umfang von 1,4 MB. *jn*

Holz 7 an Grün 11?
Golfspieler, die dem aktuellen schlechten Wetter entfliehen wollen, brauchen nicht in den fernen Süden zu jetten. Der heimische PC-Bildschirm lockt mit ewiger Sonne und idealen Spielbedingungen, vorausgesetzt, der Golfer ist bereit, die Maus als zeitweiligen Ersatz zu akzeptieren. Eidos ermöglicht allen Freunden des kleinen weißen Balles den entspannenden Besuch auf Spaniens schönstem Golfkurs, Valderamma in Sotogrande. Voraussetzung für Links LS ist eine Vollversion von Links oder MS Golf. *fe*

Besser mit Becker
Auch bei Data Becker hat man derzeit neue Spiele im Backofen – neben einigen Shareware-Titeln wäre da vor allem der 3D-Shooter "V-Explosion" (29,80 Mark) sowie "747", ein Ergänzungspack für den "Flight Simulator '98", zu nennen. Letzteres fliegt für 49,95Mark über den Ladentisch. *jn*

Stahl zu Stahl
Die "Steel Panthers" Gary Grigsby und Keith Brors haben bei SSI ihre Schreibtische geräumt und sich zu Talonsoft, dem spätestens seit "Eastern Front" aufstrebenden neuen Strategiespezialisten, gemacht. Ihre dortige Premiere soll ein noch ungetauftes Luftkrieg-Game werden.

Heute hier, morgen dort
Auch bei Ion Storm gibt es einen Personalwechsel: Noch ist der Erstling der Ionen-Stürmer ("Daikatana") nicht auf dem Markt, da macht Obermanager Mike Wilson schon die Fliege, um eine neue neue Company aus der Taufe zu heben: Gathering of Developers. Die sinnigerweise unter dem Kürzel "g.o.d." geführte Firma soll – wie der Name schon sagt – eine Art Entwickler-Kooperative werden. Während Mike also kooperiert, füllt Ballerdungeon-Legende John Romero schon mal die Vakanz bei Ion Storm...

Besser spät als nie
Von den Toten auferstanden: Der Friedhof lang angekündigter, aber nie erschienener Titel wird um einen Einlieger ärmer. Das ursprünglich bei Virgin entwickelte Action-Adventure "Heart of Darkness" soll bereits im Mai unter den Fittichen von Infogrames erscheinen *jn*

Das alte Rein-Raus-Spiel
Im Oktober gab die Geschäftsführung von GT Interactive bekannt, daß sie 80% der Microprose-Aktien aufkaufen wolle – jetzt hingegen wird die ganze Aktion wieder abgeblasen. Man möchte zwar zusammenarbeiten und bestimmte Synergie-Effekte nutzen, so GTI-Boß Chaimowitz, doch für einen Zusammenschluß sei es nicht der "richtige Zeitpunkt". Wie aus gut unterrichteten Quellen verlautet, soll sich hinter diesem Rückzieher der Umstand verbergen, daß die GTI-Aktien seit Bekanntgabe der Vereinbarung in den Sinkflug übergegangen waren.

Pfeffer im Geldbeutel
Bei Green Pepper gibt es einige Neuerscheinungen für alle, deren Portemonnaie nach Weihnachten unter chronischer Schwindsucht leidet. Der wäre erstens "Der Planer", dann "Das Amt" und schließlich ein "Tetris"-Clone namens "Catris". Die guten Scheiben sind im Fachhandel zu haben und kosten jeweils 19,95 Mark. *jn*

Krondor gerettet
Nachdem 7th Level ins Trudeln geriet und im August letzten Jahres ankündigte, sich aus dem Spiele-Entwicklergeschäft zurückzuziehen, stellte sich den Rollenspielern insbesondere die bange Frage, was denn nun wohl aus "Return to Krondor" werden würde. Inzwischen ist der Knoten geplatzt. Das Krondor-Label PyroTechnix wurde einschließlich aller zur Weiterarbeit nötigen Lizenzen für insgesamt 1,2 Millionen Dollar von Sierra aufgekauft. Rechtzeitig zu Weihnachten soll das Spiel fertig sein – hoffentlich wird es besser als der verunglückte hauseigene Krondor-Konkurrent "Betrayal in Antara"... *jn*

Das rosarote Raumschiff
Standortdiskussionen beiseite, die PDS glänzt nicht nur durch radikale Aussagen und Programme, sondern auch durch ein für eine etablierte Partei bemerkenswertes Verständnis von Multimedia. Unlängst wurde in Berlin das Computerspiel "Captain Gysi und das Raumschiff Bonn" vorgestellt, ein Adventuregame der völlig anderen Art. Mehr dazu im nächsten Heft. *fe*

Sierra sammelt
Von Sierra kam dieser Tage noch eine Quer-durch-den-Garten-Compilation auf den Markt: "The Best of Dr. Karl" enthält für ca. 80 Mark die komplett deutschen Titel "King's Quest VII", "3D Ultra Pinball: Creep Night", "Caesar II", "Earthsiege 2", "Prof. Tims verrückte Werkstatt" und "Print Artist 3". *jn*

Rückspiel
Die "RePlay"-Serie ist eine Budgetreihe aus dem Hause GT, die uns Spieletitel aus der jüngeren Vergangenheit zum Budgetpreis zugänglich macht. Darunter finden sich Klassiker wie "Creatures", dieser Urahn der Tamagotchis und "3 Skulls of the Toltecs", dem Wildwestadventure. *fe*

Der Wurm ist nicht mehr drin
Kleiner Nachtrag von der letztjährigen ECTS in London: Microprose wollte dort die Gegend mit lebensgroßen Schaumstoffpuppen zu "Worms 2" unsicher machen – ein löbliches Ansinnen, das leider nur teilweise in die Tat umgesetzt werden konnte. Auf der Worms-Party am Vorabend der Messe war das dazu gedachte Pärchen (ein männlicher und ein weiblicher Wurm) nämlich ausgestellt. Der weitere Verlauf dieser Sache läßt sich nicht mehr exakt rekonstruieren, Tatsache ist, daß Herr Wurm am nächsten Morgen verschwunden war. Tja, so sind sie, die Kerle: Gehen nur mal eben Zigaretten holen und kommen nie wieder. Microprose jedenfalls hatte neben dem Spott auch noch den Schaden zu tragen, immerhin hatte die handgefertigte Verkleidung einen Wert von mehreren tausend Pfund! *jn*

Final Fantasy im Fenster
Eidos hat sich jüngst die PC-Rechte am Playstation-Rollenspielhit "Final Fantasy VII" gesichert. Bereits im Sommer soll es in den Regalen stehen. *jn*

SPIELERPARADIES LAS VEGAS - 2. TEIL

In der Januar-Ausgabe haben wir über neue Hardwaretrends berichtet, doch auch in anderen Bereichen konnte die Comdex Maßstäbe setzen



Der Club in diesem Musik-Adventure erinnert nicht von ungefähr an „Quest for Fame", doch „Guitropolis" führt den Spieler zur echten Gitarren-Beherrschung







Rick Dyer vor 17 Jahren mit seinem Papier-Prototyp von „Shadoan". Heute sehen die Höllenhunde im fertigen Spiel deutlich eindrucksvoller aus. Die Five-Kingdoms-Karte zeigt, daß Dyer sich J.R.R. Tolkien zum Vorbild nahm

Guitropolis

Erinnert Ihr Euch noch an „Quest for Fame", das von BMG publizierte Musikadventure, bei dem man zu den Tracks von Aerosmith auf der eigenen Luftgitarre abrocken konnte? Ein nettes Spiel, an dessen Ende man aber sein Instrument noch lange nicht wie Jimi Hendrix beherrschte. Das will Alfred Publishing, bekannter US-Hersteller für Musiksoftware, ändern: Im Stile von „Quest for Fame" und „The Tour" entwarfen sie das Adventure „Guitropolis". Ablauf, Storyline und Grafik besitzen deutliche Ähnlichkeit zu den Vorbildern. Allerdings wird hier nicht mit dem Virtual Pick das Rhythmusgefühl trainiert, stattdessen erlaubt dieses Spiel den direkten Anschluß einer E-Gitarre. Der Spieler erhält so schrittweise das nötige Know How. Sein Gitarrenspiel wird außerdem vom Programm aufgezeichnet, wieder angespielt und bewertet. Wer eine akustische Gitarre malträtieren will, muß übrigens den Umweg über ein Mikrophon einschlagen. Am Ende von „Guitropolis" dürfte man möglichen Bühnenerfolgen einen Akkord nähergekommen sein.

Remtronix

Eine kabellose, batteriebetriebene Tastatur wurde von Remtronix vorgestellt. Zur Datenübertragung wird allerdings kein Infrarotlicht eingesetzt, stattdessen werden Funkfrequenzen verwendet. Das hübsch abgerundete, anthrazitfarbene Modell eignet sich für PCs, Web-TV, Netzwerk-Computer und Settop-Boxen. Seitlich findet sich ein niedlicher Mini-Joystick mit Maustasten.

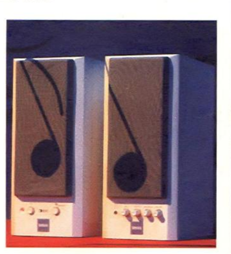
Reaches & Shadoan

Anno 1982 feierte Rick Dyer mit „Dragon's Lair" große Erfolge. Das sich damals von Bildplatte ladende, erste animierte Drachentöter-Spiel verkauft sich auch nach 15 Jahren noch gut. „Dabei war 'Dragon's Lair' eigentlich nur ein Abfallprodukt, ein Action-Ableger von meinem Comic-Abenteuer 'Shadoan', dessen Entwicklung ich 1980 begann", berichtet uns Dyer. Heute, 17 Jahre und vier Millionen Dollar später, ist „Kingdom II Shadoan" fertig: Pünktlich zum Messebeginn startete die Auslieferung in den USA. Die voll animierte Grafik im Comic-Stil ähnelt stark einem Disney-Film. Satte 70 000 handgezeichnete Bilder, mehr als 250 Handlungsorte und 30 Songs von den „Pocahontas"-Vertonern bereichern dieses romantische Drachen-Abenteuer, das sich streckenweise stark an J.R.R. Tolkiens Mittelerde orientiert.

Zeitgleich veröffentlichte Dyer auch noch das Schwesterprodukt „Reaches", ein in der gleichen Welt spielendes Prequel. Insgesamt sollen es bis Ende nächsten Jahres fünf Abenteuer werden, die in dem Dyer'schen Königreich spielen. Der nächste, bereits in Arbeit befindliche Teil, heißt „Journey Into the Great Abyss". Alle Kingdom-II-Adventures werden sowohl auf CD-ROM als auch mit mehr Musik und weiteren filmischen Szenen auf DVD erscheinen.

Soundsysteme

Um Spiele und Spielfilme kinogerecht in Szene zu setzen, wird der Dolby Surround Sound immer beliebter. Ein mächtiges System für diesen Zweck hat SSI Products mit dem MTS-100 auf die Beine gestellt: In Computerbeige oder Wohnzimmerschwarz werden vier Lautsprecher, ein gewaltiger, aktiver Subwoofer und ein Frontlautsprecher geboten. Mit 15 Watt Musik- und 390 Watt Spitzenleistung wackeln da schon die Wände. Preis- und Bezugsinfos dazu gibt es unter der Adresse **http://www.ssihtp.com** im Web. Weniger intensiv und mit unter 200 Mark wohl auch preiswerter, gibt sich das Subwoofer-Trio von Panasonic: EAB MPC250 bietet 10 Watt Nennleistung und Lautsprecher im Pyramiden-Look. Yamaha hingegen pries die tiefen Bässe und brillanten Höhen seines YST-M100-Systems an. Immerhin 20 Watt Musikleistung, weiße oder schwarze, sehr feste Gehäuse und hochwertige Hochtöner zeichnen das System aus.



Hoch hinaus wollen die M100-Boxen von Yamaha – dafür sollen ausgewählte Hochtöner sorgen

Cleansweep deluxe

Das Deinstallationsprogramm von Quarterdeck wurde um nützliche Internetfunktionen erweitert: Auch alte Active-X-Controls, Web-Cookies und Browser-Caches löscht der eiserne Besen jetzt von der Platte.

System Commander deluxe

Hat sich Euer Windows 95 auch so breitgemacht? Sind DOS, OS/2 und Linux bei Euch auch verschwunden? Dem könnt Ihr jetzt mit dem „System Commander" begegnen, denn damit lassen sich ohne große Kenntnisse beliebige Betriebssysteme gleichzeitig auf dem PC betreiben. Die Wundersoftware kümmert sich um Formatierung, Partionierung und Bootfunktionen des jeweiligen Betriebssystems, ohne daß man auf ein bereits installiertes System zurückgreifen muß. Einzige Voraussetzung: Genügend Platz auf den Festplatten und die Original-Betriebssysteme.

Zip It 4.0

Die Komprimierungs-Software von Quarterdeck hat jetzt eine Internet-Funktion: Komprimierte Files im Web lassen sich direkt und ohne kompletten Download öffnen. Einzelne Dateien sind sogar aus einem Zip-File heraus ladbar. „Zip It" funktioniert als Plug-In für Navigator und Explorer. Weitere Infos gibt´s im Netz unter **http://www.quarterdeck.com**. *rm*

AB JETZT GI
NUR NOCH

www.bladerunner.de

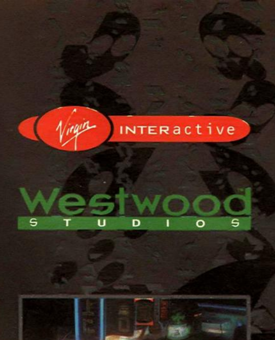
BLADE RUNNER™

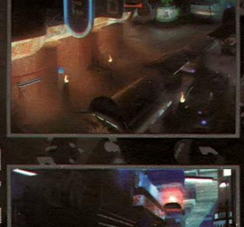
Los Angeles, November 2019. Eine Spezialeinheit der Polizei, sogenannte Blade Runner, ist auf der Suche
diese Replikanten aufzuspüren und aus dem Verkehr zu ziehen. Denn Sie sind Ray McCoy, ein Blade Runne

- Erstmalig: Echtzeit-Storyline-Engine, bei jedem neuen Spiel nimmt die Handlung einen völlig anderen Ver
- Noch nie dagewesene hochauflösende 3D-Echtzeit-Render-Grafik in 16,8 Millionen Farben
- Filmreife, nahtlos in das Gameplay integrierte Kameraschwenks
- Revolutionäre künstliche Intelligenz
- über 70 in Echtzeit berechnete Charaktere, die unabhängig voneinander agieren und individuelle Ziele
- über 100 Locations, die die Endzeitstimmung des futuristischen Los Angeles zu neuem Leben erwecken
- Blade Runner bietet die aufwendigsten Licht- und Spezialeffekte aller Zeiten

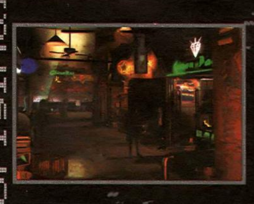
Jetzt auch erhältlich: Tyrell Bros. „Theme From Blade Runner“ – die Dance-Remixe des original Soundtracks

BT ES
EIN SPIEL.













Original Screenshots

PC CD-ROM

th Replikanten, die sich illegal auf der Erde befinden. Sie haben den Auftrag
Doch Vorsicht: Nichts ist, wie es scheint – und nichts scheint, wie es ist.

folgen

PP ONLINE

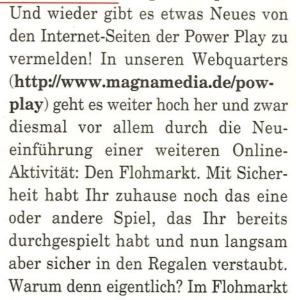
Stehen Euch Eure alten Spiele im Weg rum? Dann verkauft sie doch einfach im neuen Flohmarkt der Power Play Webquarters!

Die Power Play Webquarters

Und wieder gibt es etwas Neues von den Internet-Seiten der Power Play zu vermelden! In unseren Webquarters (**http://www.magnamedia.de/powplay**) geht es weiter hoch her und zwar diesmal vor allem durch die Neueinführung einer weiteren Online-Aktivität: Den Flohmarkt. Mit Sicherheit habt Ihr zuhause noch das eine oder andere Spiel, das Ihr bereits durchgespielt habt und nun langsam aber sicher in den Regalen verstaubt. Warum denn eigentlich? Im Flohmarkt der Power Play könnt Ihr diese Staubfänger nun an andere Spieler verscherbeln. Schreibt einfach



auf unseren Web-Seiten eine Nachricht mit Namen des Spiels, sowie Eure Preisvorstellung und Eure EMail-Adresse, unser Online-Auktionator Sven Rottenbiller setzt es dann auf die Verkaufsliste. Interessiert sich jemand für das Game, kann er Euch direkt aus den Webquarters eine EMail schreiben und mit Euch über die Zahlungs- und Liefermodalitäten verhandeln. Weit über 300 Spiele stehen bereits zur Auswahl, natürlich fein säuberlich alphabetisch nach Titel sortiert. Der Blick in den Flohmarkt zahlt sich also aus, denn so manches Spiel ist ein echtes Schnäppchen und lohnt den Kauf! Natürlich ist auch Handeln erlaubt, schließlich richtet sich der Preis nach Angebot und Nachfrage. Also, viel Spaß beim Stöbern und feilschen! *jb*



Jede Menge gebrauchter Spiele findet Ihr auf den Flohmarkt-Seiten der Power Play Webquarters



Hellfire im Multiplayer-Modus

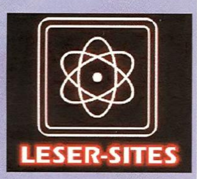
Ihr spielt gerne Diablo und Ihr habt auch schon die neue Mission-CD Hellfire im Laden abgegriffen? Prima, nur schade, daß Ihr mit dem neuen Charakter (Mönch) nicht im Netzwerkmodus spielen könnt. Doch dem kann abgeholfen werden: Klein, aber fein ist der (nicht ganz offizielle) Patch für die Diablo Mission-CD Hellfire. Denn damit läßt sich nun das actionlastige Rollenspiel endlich auch über Netzwerk oder Modem spielen. Nur 6,5 KB ist der Patch klein, der Spielspaß wächst damit aber gewaltig! Die echte Download-Empfehlung für alle diabolischen Spieler ist auf unseren Internetseiten, den Power Play Webquarters, zu finden. Benutzer des Blizzard-eigenen Online-Server Battle.Net werden aber noch warten müssen, denn dafür ist der Patch leider nicht ausgelegt. *jb*



Teuflisch gute Unterhaltung im Netzwerk bietet der kleine Patch zur Diablo-Missiondisk Hellfire

Power Play Leser-Sites

Nicht mehr lange, und unsere Webquarters ziehen um; ein neuer Server lockt mit deutlich verbesserten Zugangs- und Fassungsmöglichkeiten. Dies ist auch dringend nötig, denn so langsam geht die Kapazität des jetzigen zur Neige.



Aus diesem Grunde war es uns im letzten Monat nicht möglich, die vielen Bewerbungen zu den Leser-Sites in die Tat umzusetzen.

Damit aber kein Zweifel aufkommt: Die Leser-Sites werden natürlich mit umziehen und dann noch deutlich mehr Kapazitäten bekommen. Dann sind auch wieder Neubewerbungen jederzeit möglich und werden schnellsens bearbeitet. Eine Bitte jedoch: Studiert bitte aufmerksam die technischen Vorgaben und checkt Eure Links!

VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

Gummibären Homepage

Das Psychologische Institut der Universität Bonn weist neben ernsthaften Themen auch einige witzige Seiten auf. Auf der Gummibären-Homepage referieren nämlich Studenten aller Fachrichtungen über unseren hier heimischen Gummibären. Vom „Einfluß der Tütenzugehörigkeit auf das Sozialverhalten der Gummibärchen“ bis über die „Populationsentwicklung und Vermehrungsbiologie bei Gummibären“ ist hier alles zu finden; die humorvollen Texte sind allemal einen Surf-Besuch und ein wenig Stöbern wert.

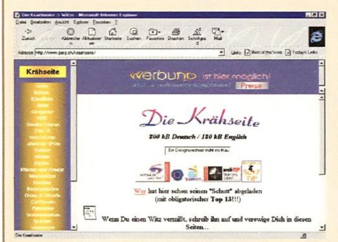


„Hochwissenschaftliches“ über den berühmten Gummibären

http://www.psychologie.uni-bonn.de/sonstige/gummibaer/gummibr.htm

Die Krähseite

Kennt Ihr den? Wie wechseln 100 Windows-95-Anwender eine Glühbirne? Einer schraubt, die anderen klicken die Fehlermeldungen weg... Den und viele andere Witze hält die Krähseite für Euch bereit. In 24 Rubriken aufgeteilt, findet jeder Spaßvogel noch einiges Neue. Über satte 800 KB umfaßt alleine der Text, der die unzähligen Witze enthält – da ist einfach für jeden was dabei. Natürlich könnt Ihr auch Euren besten Witz beisteuern und so die Sammlung noch vergrößern. Auch Kenner des englischen Witzes werden in einer eigenen Rubrik bedient, beispielsweise mit 416 Blondinen-Witzen...



Mal kräftig abkrähen: Jede Menge Witze warten hier auf den Partylöwen

http://www.perg.ch/kraehseite/

Die Seite für Aquarianer

Und schon wieder zeigt eine private Homepage, daß das Internet nützliche Informationen aus allen Bereichen bieten kann. Diesmal werden alle Fans von Aquarien bedient. Anton Gabriel aus Wien präsentiert fachmännisch und lehrreich viele Tips rund ums Aquarium. Chemische Grundvoraussetzungen über Wasserhärte, PH-Werte, Nitrate und Phosphate werden ebenso genau erklärt, wie eine riesige Test-Sammlung über die verschiedensten Zubehörteile der wichtigsten Hersteller. Dort sind sogar chemische Tests von Wasserplanzendüngern oder grafische Auswertungen von Nitrat-Teststreifen zu finden. Für Fischfreunde sehr zu empfehlen!

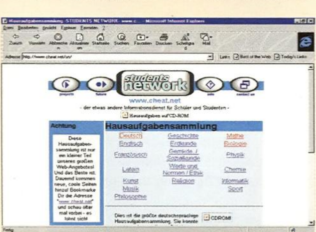


Nützliche Infos rund ums Aquarium bietet Anton Gabriel aus Wien

http://ourworld.compuserve.com/homepages/gabriel_anton/

Hausaufgabensammlung

Einen etwas anderen Informationsdienst bietet Students Network für Schüler und Studenten an. Habt Ihr Probleme bei Hausaufgaben, Referaten oder Studienarbeiten? Braucht Ihr witzige Gründe für Eure Entschuldigungszettel? Oder Spitzentips von den Moglern dieser Welt? Dann ist der Dienst genau das Richtige für Euch, denn die besten Spickmethoden, fertige Arbeiten zu den unterschiedlichsten Themen und vieles mehr findet Ihr hier. Aber auch diejenigen unter Euch, die die Schulbank schon lange nicht mehr drücken, finden Witziges und Lesenswertes, das an die eigene Schulzeit erinnert. Daneben bietet Students Network auch eine Nachhilfe-Vermittlung an, sowie die Korrektur von Französisch-Hausaufgaben.

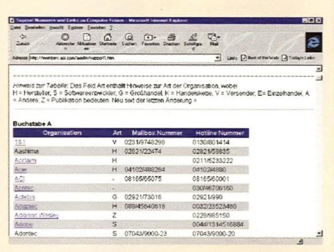


Für Schummler und Mogler in der Schule: Das Students Network

http://www.cheat.net

Support-Links

Habt Ihr schon mal Probleme mit Hard- oder Software gehabt? Eine dumme Frage eigentlich, schließlich bleibt davon keiner verschont. Wer dann die entsprechende Hotline-Telefonnummer zur Hand hat, ist meist besser dran, als der Rest der Ratsuchenden. Axel Müller hilft Euch nun mit einer ausführlichen Support-Liste, Eure Meckereien direkt an den Hersteller zu senden. Berücksichtigt wurden in der Liste die wichtigsten Hersteller, Softwareentwickler, Großhändler und Versender, jeweils mit der entsprechenden Hotline-Telefonnummer und, soweit vorhanden, der Telefonnummer der Support-Mailbox. Bei Firmen mit Internet-Präsenz wurden die Namen gleich mit dem jeweiligen Link hinterlegt.



Hinweis zur Tabelle: Das Feld Art enthält Hinweise zur Art der Organisation, wobei H = Hersteller, S = Softwareentwickler, G = Großhandel, K = Handelskette, V = Versender, E= Einzelhandel, A = Andere, Z = Publikation bedeuten. Neu seit der letzten Änderung =

Buchstabe A

Organisation	Art	Mailbox Nummer	Hotline Nummer
1&1	V	0231/9748298	0130/801414
Aashima	H	02821/22474	02821/58835
Acclaim	H		0211/5233222
Acer	H	04102/488284	04102/4880
ACI	-	08165/65075	08165/60001
[illegible]	-		030/46706160
Actebis	G	02921/73016	02921/990
Adaptec	H	089/45640618	0032/23523480
Addison Wesley	Z		0228/985150
Adobe	S		0044/1314516884
Adontec	S	07043/9000-23	07043/9000-20

Jede Menge Hotline geballt: Axel Müller sammelt Notrufnummern

http://members.aol.com/axellm/support1.htm

DIE WICHTIGSTEN SPIELEHERSTELLER IM INTERNET

A

Access http://www.accesssoftware.com/
Accolade http://www.accolade.com/
Activision http://www.activision.com/
Apogee http://www.apogee1.com/
Ascaron http://www.ascaron.com/
Atomic Games http://www.atomic.com/
Attic Software http://www.attic.de/
Avalon Hill http://www.avalonhill.com/

B

Berkeley Systems http://www.berksys.com/index.html
Bethesda http://www.bethsoft.com/
Bitmap Bros http://www.bitmap-brothers.co.uk/
Blizzard http://www.blizzard.com/
BlueByte http://www.bluebyte.de/
BMG Interactive http://www.bmginteractive.com/
Bomico http://www.bomico.com/
Brøderbund http://www.broderbund.com/
Bullfrog http://www.bullfrog.ea.com/
Bungie http://www.bungie.com/

C

Cinematix Studios http://www.cinematix.com/
Criterion Studios http://www.csl.com/studios/
Crystal Dynamics http://www.crystald.com/
Cyan http://www.cyan.com/
Cryo http://www.cryo-interactive.fr/

D

Digital Arcana http://www.digitalarcana.com/
DID http://www.did.com/
Disney Interactive http://www.disney.com/
Dongleware http://www.dongleware.de/html/ger/main.html
Dreamworks Games http://www.dreamworksgames.com/

E

EA Sports http://www.easports.com/
Eidos http://www.eidos.com/
Electronic Arts http://www.ea.com/
Empire http://www.empire-us.com/
Enlight Software http://www.enlight.com/
Epic MegaGames http://www.epicgames.com/
Europress http://www.europress.co.uk/index.html

F

Fireaxis http://www.firaxis.com/
Fox Interactive http://www.foxinteractive.com/

G

GameTek http://www.gametek.com/
Gee Whiz! Entertainment http://www.geewhiz.com.au/
Girl Games http://www.girlgamesinc.com/
Gremlin Interactive http://www.gremlin.co.uk/
Grolier Interactive http://www.grolier.com/interact/
GTE Interactive http://www.im.gte.com/
GT Interactive http://www.gtinteractive.com/

H

Hasbro Interactive http://www.hasbro.com/

I

id Software http://www.idsoftware.com/
Ikarion http://www.ikarion.com/
Illusion Machines http://www.illusionmachines.com/
I-Motion http://www.imotion.com/
Infogrames http://www.infogrames.com/
Interactive Magic http://www.imagicgames.de/
Interplay http://www.interplay.com/

J

Jane's http://www.janes.ea.com/

K

Kali Deutschland http://kali.arkaden.net/index.html
Kesmai http://www.kesmai.com/
Kinesoft http://www.kinesoft.com/
Konami http://www.konami.com/newgame.html

L

Logic Factory http://www.logicfactory.com/Main.html
LucasArts http://www.lucasarts.com/org_index.html

M

Maxis http://www.maxis.com/
Megamedia http://www.megamed.com/
Megatech http://www.megatech-software.com/
Microprose http://www.microprose.com/
Microsoft http://www.microsoft.com/games/
Military Simulations http://www.military-sim.com/
Mindscape http://www.mindscape.com/
Mind Shear http://www.softdisk.com/comp/mss/
Monolith http://www.monolithproductions.com/
Mojave http://www.mogames.com/

N

Neo http://www.neo.at/
New World Computing http://www.nwcomputing.com/
NovaLogic http://www.novalogic.com/
Novastar http://www.vfr.net/~novastar/novastar.htm

O

Ocean http://www.ocean.co.uk/
Origin http://www.origin.ea.com/

P

Parallax Software http://www.pxsoftware.com/
Psygnosis http://www.psygnosis.com/

R

Rainbow Studios http://www.rainbo.com/
Raven http://www.ravensoft.com/
Reality Bytes http://www.realbytes.com/

S

Sanctuary Woods http://www.theatrix.com/index.html
SCI http://www.sci.co.uk/
Sega http://www.sega.com/
Shiny Entertainment http://www.shiny.com/
Sierra http://www.sierra.com/
Sir-Tech http://www.sir-tech.com/
Softdisk http://www.softdisk.com/
Software 2000 http://www.software2000.de/
Software Dynamics http://www.cadvision.com/inspace/
Spectrum Holobyte http://www.holobyte.com/
SSI http://www.ssionline.com/

T

Take 2 http://www.take2games.com/
TalonSoft http://www.talonsoft.com/
Team17 http://www.team17.com/
Telstar http://www.telstar.co.uk/
Trilobyte http://www.tbyte.com/

U

Ubi Soft http://www.ubisoft.de/
Utopia http://www.utopiatech.com/

V

Virgin Interactive http://www.vie.com/
Virtual Adventures http://www.virtuadv.com/
VR1 http://www.vr1.com/
VR Sports http://www.vrsports.com/

W

Westwood http://www.westwood.com/

Z

Zombie http://www.zombie.com/

Sonstiges

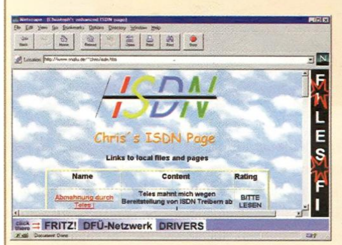
21st Century Entertainment http://www.21stcent.com/
3Dfx http://www.3dfx.com/
3Drealms http://www.3drealms.com/
7th Level http://www.7thlevel.com/

VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

Chris' ISDN Page

Deutschland hat nicht nur mit die höchsten Telefongebühren, sondern als kleine Entschädigung für Cyberspace-Kirchenmäuse auch das modernste Telefonnetz der Welt. ISDN steht auch in den abgelegensten Provinznestern zur Verfügung und macht, wären da nicht die horrenden Telefongebühren, Internet-Surfen zum Hochgenuß. Alle Fragen rund um ISDN, was Ihr braucht, wie es geht und was beachtet werden muß, beantwortet „Chris' ISDN Page", auf der es allerlei nützliche Informationen und Dateien gibt. Wer mag, kann hier auch Fragen loswerden und Hilferufe an die Experten schicken.

http://www.snafu.de/~chris/isdn.htm

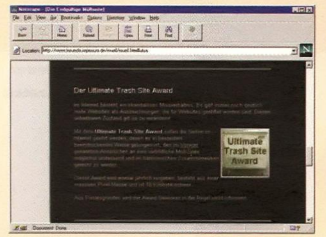


Alles rund um ISDN gibt's auf Chris' Homepage zu finden

Die endgültige Müllseite

Sind wir mal ehrlich: Das Internet erinnert manchmal an eine große Müllhalde. Jeder hat eine Homepage, aber keine Ahnung, wie man sie gestaltet. So wird schnell etwas zusammengestrickt und in einem virtuellen Plätzchen im Cyberspace abgeladen. Hauptsache eine Webseite. Jürgen Graf und seine Freunde haben sich dieses Themas angenommen und zeichnen besonders mißratene Homepages mit dem „Ultimate Trash Site Award" aus. Das Komitee verspricht: „Aus Pietätsgründen wird der Award-Gewinner in der Regel nicht informiert.". Für alle, die schrägen Cyberspace-Humor mögen, lohnt sich ein Trip auf diese Seite.

http://www.freunde.imperium.de/muell/muell.htm

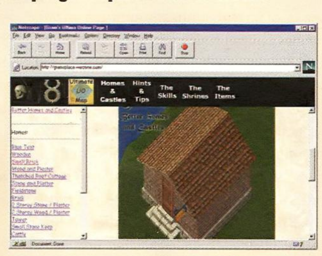


18 KiloByte schwer und so häßlich, wie die "ausgezeichneten" Seiten: Der "Ultimate Trash Site Award"

Ultima Online: Schlösser und Häuser

Viele „Ultima Online"-Reisende haben einen besonderen Traum: Ein eigenes Häuschen in Britannia! Kein Problem, wer das nötige Kleingeld hat, kann einen Architekten aufsuchen. Doch der hat meistens eine ganze Menge Alternativen zur Auswahl – und wie sehen die unterschiedlichen Gebäude überhaupt aus? Wie teuer sind die angebotenen Bauwerke? Wie viele Räumen stehen zur Verfügung? Solche und andere Fragen werden in „Gram's Place" fachmännisch beantwortet. Und zu jedem Häuschen oder Schlößchen gibt's detaillierte Bilder (Innen- und Außenansichten!). Die ultimative Seite für alle „Ultima Online"-Häuslebauer.

http://gramsplace.warzone.com/

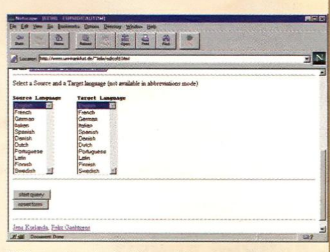


Trautes Heim, Glück allein: Ein Britannia-Haus in der erschwinglichen Preisgruppe

Echo: Ein neues elektronisches Wörterbuch

Das WorldWideWeb steht nicht nur für bunte Pixelseiten, sondern auch seit jeher für geballte Information. Ein wunderbares Beispiel hierfür ist „Echo – Eurodicautom", ein elektronisches Wörterbuch, das Begriffe nicht nur von der einen oder der anderen typischen und verbreiteten Sprache übersetzen kann, sondern sage und schreibe elf europäische Sprachen beherrscht: Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Spanisch, Dänisch, Holländisch, Portugiesisch, Schwedisch, Finnisch und Latein. Echo befindet sich noch in der Testphase, ist aber schon jetzt ein interessantes Projekt und eine große Hilfe für gestreßte Fremdsprachler.

http://www.uni-frankfurt.de/~felix/edicold.html

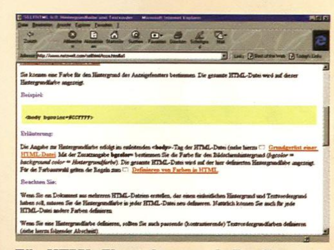


Wörterbuch Online: 11 europäische Sprachen im Internet

HTML-Seiten leicht gemacht

Viele Surfer basteln an ihren eigenen Homepages; noch viel mehr würden das gerne, können aber leider (noch) nichts mit HTML anfangen. Den Leuten kann jetzt geholfen werden und zwar kompetent und leicht verständlich. Unter deutschen Programmierern ist Stefan Münz bereits bekannt, vor allem sein Online-Kompendium für HTML-Entwickler. Schritt für Schritt führt er auch Einsteiger durch HTML; Beispiele und Hilfsexte entzaubern den Mythos HTML. Doch auch die Profis können noch so manchen Trick vom Altmeister lernen; man lernt schließlich nie aus. Erklärt wird praktisch alles, vom Einstieg bis hin zu Tabellen- und Framegestaltung. Wer lieber die gedruckte Version in den Händen halten will: HTML-Referenz, erschienen beim Franzis-Verlag, ISBN 3-7723-7044-6, 49 Mark mit CD-ROM.

http://www.netzwelt.com/selfhtml/



Für HTML-Einsteiger und -Profis sind die Seiten von Stefan Münz

ULTIMA
Tagebuch eines

Alles ist in Bewegung. Britannia macht da keine Ausnahme. Dennoch ändert sich manches nie.



Hawk besitzt ein Schild der besonderen Art



Hier hat sich eine Gilde einen Stützpunkt gebaut

Der Weg nach Yew war nicht einfach. Ich hielt mich anfangs noch in der Nähe des Weges nach Britain. Kurz vor der Hauptstadt zwangen mich jedoch ein paar PlayerKiller nach Westen zu gehen. Nur mühsam kam ich voran, und mehr als einmal hatte ich mich verlaufen. Schließlich gelangte ich aber an die Küste und hielt mich nordwärts. Nach einer Weile kam ich an ein Gebirge. Meine Orientierung trog mich nicht. Der Dungeon Shame lag ganz in der Nähe. Meine Abenteuerlust hatte mich gepackt und ich suchte den Eingang. Der Ausflug dauerte nicht lange. Meine Kampferfahrungen war noch immer unzureichend. Spätestens bei diesem Rattenmenschen mußte ich das einsehen und mich zurückziehen. Ich schwor, auf meinen weiteren Wegen meine Fähigkeiten an Tieren zu erproben und so zu verbessern. Fortan griff ich kleinere Tiere an, die ich nach dem Kampf mit meinem Messer ausnehmen konnte. Fleisch und Fell waren jedesmal die Ausbeute. Da regelmäßiges Essen wichtig war, hoffte ich auf diese Weise, meine benötigte Nahrung zu mir nehmen zu können. Nur rohes Fleisch mochte ich nun wirklich nicht. Ich machte jedesmal ein Feuer, um mir

Über dem Lagerfeuer kann Fleisch gebraten werden



Am Schiff meiner Freunde warte ich auf deren Ankunft

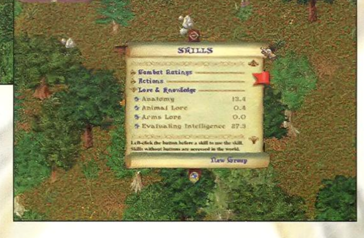


ONLINE
Abenteurers



Ein Drache in freier Natur kann zu einer echten Bedrohung werden

Ein neuer Patch stellt die Skills noch etaillierter dar





Diese Siedlung gehört laut Gerüchten einer PK-Gilde

einen schmackhaften Braten zubereiten zu können. Meine Kenntnisse im Kochen waren aber nicht sehr groß und so mißlangen viele Versuche. Ich ließ mich nicht entmutigen und mit jedem Fehler erhöhte ich mein Wissen. Auch nach einer gewissen Zeit des Kampfes konnte ich mich an größere Tiere wagen. Ich griff Wölfe an und überlebte ohne Probleme. Ermutigt durch meine Erfolge, ließ ich mich mit einem Braunbären ein. Ein schwerer Fehler! Seine Pranken gruben sich tief in mein Fleisch und ich mußte mich wohl oder übel zurückziehen. Daraus hatte ich gelernt und beließ es bei kleineren Tieren. Ich war dennoch zufrieden, auch meine Ausdauer hatte sich erhöht. Ich ging weiter die Küste herauf und gelangte bald nach Yew.

Die Suche und der Dungeon Despise

Ich hatte Schwierigkeiten, mich zu orientieren. Die Stadt war sehr dezentral gebaut worden und die Häuser standen weit auseinander. Ich suchte meinen Freund Ralph nicht gezielt und schaute mich erst einmal um. Im Gegensatz zu den bisherigen Städten, war es in Yew sehr ruhig. Auch von Mördern wurde nur aus anderen Städten berichtet. Keine schienen sich in der Nähe aufzuhalten. Ich erhielt eine Nachricht. Ralph hatte sich aufgemacht, um den Zugang zum Dungeon Despise zu finden. Ich wußte von Orcs in der Nähe und machte mir Sorgen. Ich empfand mich selbst als schwach und nicht bereit für Kämpfe in der Natur. Er war es noch weniger. Schnell kaufte ich mir Proviant und machte mich nach Osten auf. Ich kam gut voran und bereits nach kurzer Zeit traf ich auf den Gebirgszug nördlich von Britain. Ich lief am Gebirge entlang. Nach einer Weile folgte ich ihm nach Süden. Ich hatte den nördlichen Ausläufer erreicht und befand mich ganz in der Nähe. Meine Angst ließ mich rennen. Ein Fehler, wie sich herausstellte. In meiner übertriebenen Eile rannte ich unversehens in ein Orc-Camp. Drei dieser primitiven Kreaturen griffen mich sofort an und ich hatte keine andere Wahl, als den Rückzug anzutreten. Diese verdammten Biester waren sehr hartnäckig und ließen sich nur schwerlich abschütteln. Schließlich gelang es mir doch und ich bewegte mich wieder nach Süden. Doch dieses Mal paßte ich besser auf und umging das Lager. Den Eingang zum Dungeon fand ich ohne Probleme. Ohne zu zögern betrat ich ihn. Ich irrte eine Zeitlang umher und traf auf viele andere Abenteurer. Meine Fragen nach Ralph blieben unbeantwortet. Niemand hatte ihn gesehen. Niedergeschlagen schritt ich Richtung Ausgang. Ich verließ Despise. Wohin nun? Nachdenklich betrachtete ich die Karte und entschied mich für Vesper mit einem Zwischenstop in Minoc.

Sir Elric

Ich habe einen neuen Freund gefunden: Pike - seines Zeichen Krieger und Koch



Auch Weihnachten hält Einzug in Britannia. Santa ist überall.




Der Weg des Abenteueres
Abermals möchte ich Euch meinen Weg auf der Karte darstellen.
1. Die PlayerKiller
2. Der Dungeonausflug
3. Der Kampf mit dem Bären
4. In Yew – Kein Zeichen
5. Das Orc-Camp
6. Die Suche im Dungeon
Shrine of Compassion
Shrine of Justice
Dungeon Wrong
Dungeon Deceit
Minoc
Shrine of Honesty
Shrine of Sacrifice
Yew
Vesper
Cove
Nujel'm
Dungeon Despise
Mines of Conventus
Moonglow
Dungeon Shame
BRITAIN
Buccaneer's Den
Magnicia
Skara Brae
Trinsic
Shrine of Spirituality
Dungeon Doom
Ocllo
Dungeon Destard
Serpent's Hold
Shrine of Humility
Shrine of Honour
Jhelom
Shrine of Valor
Dungeon Hythloth

RICHARD GARRIOTT

Im Gespräch über Ultima Online

Lord British, alias Richard Garriott, stellte sich der Power Play zu aktuellen Fragen über Ultima Online

Power Play: Mit dem, was sich in letzter Zeit alles in Britannia getan hat, braucht Lord British vielleicht ein wenig Urlaub, wenn man mal davon absieht, daß er eigentlich tot ist?

Richard Garriott: [lacht] Oh ja, Lord British braucht dringend ein wenig Erholung. Glücklicherweise machen wir trotz furchtbar langer Arbeitstage gerade eine sehr inspirierende Zeit durch, da sich jetzt wirklich zeigt, daß dieses Spiel einfach nicht endet. Es war nicht nur ein großer Kampf es herauszubringen – jetzt ist es ein ständiger Kampf, es am Laufen zu halten, zu erweitern und zu verbessern. Wir schätzen, daß wir noch ein gutes weiteres Jahr hineinstecken müssen, während dem sich das gesamte Team auf diese lebende neue Welt, die wir geschaffenhaben, konzentrieren muß. Interessant auch, daß du auf Urlaub gekommen bist, denn darüber reden wir im Moment alle. Das ganze Team hat sehr hart daran gearbeitet, dieses Spiel herauszubringen, und niemand hatte seit geraumer Zeit die Möglichkeit, sich freizunehmen. Wir müssen nun sehr umsichtig versuchen, Leute aus dem Team herauszupicken, die für eine Woche oder so als eher nicht-kritisch angesehen werden könnten, damit wenigstens diese ein wenig ausspannen können, denn bis jetzt hat niemand von uns mehr als ein langes Wochenende für sich gehabt.

PP: Dann seid ihr kurz vor dem Burn-out?

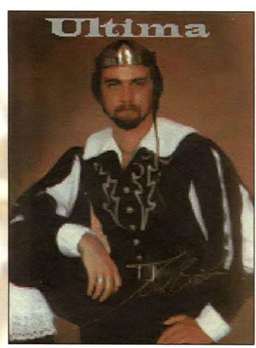
RG: Auf jeden Fall. Darum versuchen wir auch, eine Lösung zu finden, wie wir auf Rundenbasis ein wenig freimachen können. Normalerweise sieht es bei Origin ja so aus, daß wir alle hart daran arbeiten, ein Spiel fertig zu bekommen, es als O.K. abzeichnen, und als Gold-Master zum Duplizieren schicken. Im Normalfalle gibt es für ein beendetes Spiel keinen Unterstützungsaufwand für das Team. Selbst, wenn es mal ein Update oder etwas ähnliches gibt, kommt so etwas auch erst ein oder zwei Monate nach Beendingung heraus; es gibt also so etwas wie eine eingebaute Pause. Nun, im Falle von Ultima Online erstellen wir laufend Patches, da wir das Spiel duplizieren konnten, noch bevor wir es eigentlich beendet hatten, wenn du weißt, wie ich das meine. Nachdem wir also eigentlich fertig waren, lag das Spiel noch einige Zeit in einem Auslieferungslager und wartete darauf, daß wir sagen: „Okay, verschickt es." Und schon 24 Stunden, nachdem wir dieses Kommando gegeben hatten, befand es sich in den Händen der ersten Spieler. Vieler Spieler. Da wir es hier mit einem Online-Spiel und einer Art lebendigen Welt zu tun haben, war uns klar, daß wir es mit einer ganzen Menge an Änderungen zu tun haben würden. Unser Spiel ist von daher immer noch nicht abgeschlossen, wenn man so sagen will, und wir gehen davon aus, daß wir noch über eine geraume Zeit Unterstützungsarbeiten leisten werden.

PP: Richard, es folgen jetzt eine Reihe Fragen, die unsere Leser an dich gestellt haben. Fangen wir damit an, daß es den Eindruck macht, als ob es in der Online-Welt teilweise sehr unzivilisiert zugeht. Soweit wir gehört haben, gab es in deiner virtuellen Welt bereits erste Aufstände, Charaktere haben sich nackt und auf den Tischen tanzend in deinem Schloß verschanzt...

RG: [lacht] Ach weißt du, es ist schon interessant, wie solche Geschichten entstehen, und ich bin mir sicher, daß es nicht nur die Presse und wir hier bei Origin sind, die die Ironie darin entdecken, sondern auch eine ganze Reihe Spieler. Es bleibt jedoch der Fakt, daß ein virtueller Aufstand in einer virtuellen Welt etwas Gutes ist. Dieser Aufstand, auf den du dich beziehst, geschah, als wir sechs Wochen online waren, und was das Wichtige an dieser Zeit war, ist, daß die Spieler dreißig Tage umsonst spielen durften. Und die Spieler, die den Aufstand erprobt hatten, haben sich für ein längeres Spiel eingeschrieben. Sie hatten etwas auf dem Herzen, das gesagt werden mußte, und zwar in einer lauten Art und Weise, während sie für ihr eigenes Geld weiterspielten.

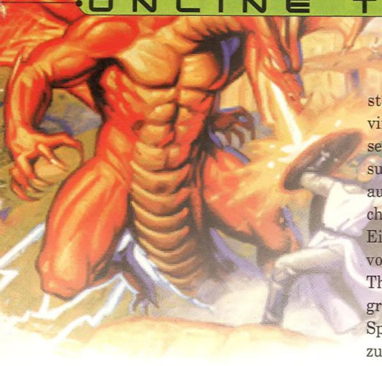
PP: Wobei sie sich betranken und nackt herumsprangen...

RG: Okay, nackt und betrunken. [lacht] Genau. Ich finde es auch sehr witzig, die Art und Weise zu beschreiben, wie etwas gesagt wird. Wir

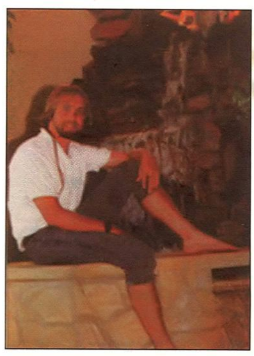


Lord British im königlichen Gewande





stecken z.B. alle möglichen Leute in dieselbe virtuelle Welt, und jeder möchte sein Spiel auf seine eigene Weise spielen. In Ultima Online versuchen wir eine Vielzahl an Wegen zum Spielen aufzutun, während wir in der realen Welt versuchen, Gesetze zu schaffen, die die Freiheit des Einzelnen nicht einschränken, aber den Einen vor dem Anderen schützen sollen. Ein großes Thema sind getötete Spieler. Da hat es dieses große Spektrum jedes massiven Multiplayer-Spiels. Wie geht man damit um? Es wäre etwas zu simpel einfach auszuschließen, daß ein Spieler einen anderen angreifen oder sogar töten kann. Es wäre ein Klacks, den Spielcode so umzuschreiben, im Grunde sogar nur ein einzelnes Bit inmitten mehrerer Millionen K an Code. Wir denken jedoch, daß so eine Einschränkung den Spielspaß schmerzlich verringern würde. Auf der anderen Seite gibt es Leute, die sich zu Recht beschweren: „Mensch, ich bin noch so ein junger Charakter. Ich habe gerade erst angefangen. Es wäre schon nett, mich erst ein bißchen weiter ins Spiel kommen zu lassen, bevor andauernd jemand vorbeikommt und mich überfällt." Da ist es schon schwer, die Ideal-Balance festzulegen, um einerseits die maximale Spielerfahrung nicht zu schmälern, Einsteigern jedoch einen ausreichenden Schutz zu gewähren. Da müssen wir eben versuchen, Spieler dahingehend auszubilden, wie man dieses Spiel spielt.



Richard Garriott einmal ganz relaxed

PP: Sie ausbilden? Wie meinst du das?

RG: Zum Beispiel finden wir laufend Leute, die gerade mit dem Spiel beginnen, aus der Stadt in Richtung Dungeon wandern, und dann ausgeraubt werden. Also, weißt du, aus der Sicht des Designers sieht so eben das Leben aus. Für uns als Designer ist es wichtiger sicherzustellen, daß Spieler wissen, was auf sie zukommt, daß wenn sie sich ins Hinterland wagen, sie damit rechnen müssen, überfallen zu werden. Also Spieler, geh da solange nicht hin, bis du dich vorbereitet hast. Wandere in Gruppen oder bereite dich gut vor. Unsere Aufgabe ist es ***nicht***, Leute davor zu bewahren, ausgeraubt zu werden, wenn sie sich ins Hinterland wagen. Wir müssen sie lediglich wissen lassen, daß so etwas passieren kann. Also fügen wir Features hinzu. Eine Sache, die wir geändert hatten, wenn sich jemand aus einem beschützten Gebiet herauswagt, die Nachricht „You are now in the protection of Lord British's guards" oder „You are now leaving the protection of Lord British's guards" erscheint. An dieser Stelle weiß man, daß man zurücklaufen sollte, wenn man ein kleiner Angsthase ist. Auf der anderen Seite ist es interessant zu beobachten... Zum Beispiel gab es eine Gruppe von Spielern, die sich an diesem nudistischen Sit-In beteiligt hatten. Da saß dann der Redelsführer und sagte, daß es ihm furchtbar auf die Nerven ginge, daß wir an neuen Features arbeiten würden, bevor wir alle Bugs, oder das, was er als solche ansah, bereinigt hätten. „Also, hört auf, neue Sachen einzubauen, sondern werdet die Bugs los. Das ist es, was mir auf den Sack geht." Dann saß eine Gruppe in exakt demselben Raum und brüllte das genaue Gegenteil. Sie sagten: „Hey, wir haben Gerüchte über diese Sache mit dem Wetter gehört. Und es soll neue Kampfmodi geben. Überall wird darüber geredet. Wo bleiben diese Features? Wo sind all die Sachen, die ihr uns versprochen habt?" Und das ganze während desselben Aufstandes! Jedesmal, daß jemand einen coolen Event auf die Beine stellt, und es gab schon eine Vielzahl dieser coolen Online-Events, wobei dieser Aufstand ein besonders denkenswerter war, kommen wir alle dazu. Zu diesem Anlaß war ich auch vor Ort, obwohl ich gezielt nicht als Lord British aufgetaucht bin, um die Massen nicht noch mehr anzuheizen. Diesen Spaß wollte ich nicht verpassen. Sie waren gerade dabei, außerhalb Lord Britishs Schloß herumzupöbeln, als wir Blackthorn auftauchen und ihn „Das Chaos regiert! Das Chaos regiert!" brüllen ließen, damit er dann die Schloßtore öffnete, so daß jeder hinein konnte, und dann eine Party im Thronsaal abging. Wir waren extra dazugekommen, um es zu einem Fun Event für alle Beteiligten werden zu lassen. Immer dann, wenn ich dachte, daß jemand einen besonders aufgeweckten Einfall äußerte, zog ich sie zur Seite, habe sie praktisch in eine private Zone teleportiert und ihnen gesagt: „Hey, das ist eine wirklich coole Idee. Danke, daß du etwas Konstruktives beigetragen hast, statt den Pöbel zu schüren". Andererseits, wenn ich das Gefühl hatte, daß die Situation aus den Fugen gerät, habe ich mir auch andere geschnappt, die z.B. nur herumfluchten oder sich anderweitig asozial verhielten, sie mit mir wegteleportiert und ihnen gesagt: „Hör mal zu, laß uns wenigstens versuchen, dies zu einer positiven Angelegenheit für alle zu machen. Trag du doch jetzt auch ein wenig dazu bei." Andere Mitglieder von Origin blieben noch dabei, um entweder zu beobachten, oder sich auch zu beteiligen.

PP: Und wo warst du?

RG: Ich war entweder unsichtbar, oder ich war Lord British, obwohl ich in diesem Raum nicht in dieser Rolle aufgetreten bin. Ich wollte Leute lieber beiseite nehmen, um mit ihnen zu reden.

PP: Das muß für diejenigen aber ganz schön aufregend gewesen sein...

RG: Und ob. Es war aber auch witzig, weil es auch für mich eine einzigartige Erfahrung war. Was ich z.B. immer sehr interessant fand, gleichzeitig aber enttäuschend am Entwickeln von Computerspielen speziell im Vergleich zur Musikindustrie, war, daß eine Band live auf einer Bühne auftreten kann und dabei mitbekommt,



wie gut ihre Musik den Fans gefällt. Das hast Du bei Computerspielen natürlich nicht. Bei Ultima Online geht das jetzt aber. Für mich ist es sehr cool, als der Macher von Ultima ins Spiel einzusteigen und gemeinsam mit anderen Spielern etwas zu erleben. Ich kann entweder inkognito als anderer Charakter hineingehen, was ich sehr oft tue, aber – das wirst du sicher auch verstehen – ist es schon richtig klasse, sich als Lord British, den Landesherren, unter sein Volk zu mischen. Ich finde es auch sehr lustig, daß wenn ich dies tue, viele gar nicht glauben, daß ich es wirklich bin. [lacht] Ich muß sie immer erst davon überzeugen. Niemand außer mir darf dies tun, also darf mir jeder glauben, daß wenn er Lord British sieht, ich es bin. Immer nur ich.

PP: Richard, was hat sich nun seit diesem Protest an der Welt geändert? Hatte er überhaupt einen Effekt?

RG: Okay, hier kommt jetzt der interessante Teil. Einer der Haupprotestpunkte war, daß es eine ganze Menge Punkte gab, die Origin nicht angesprochen hätte. Wir hätten uns entweder die Anfragen nicht angehört, oder uns nicht darum gekümmert. Ich stimme übrigens darin überein, daß es wirklich eine *ganze Menge* Punkte gab. Daß wir uns diesen Fragen nicht gestellt hätten, ist übrigens alles andere als richtig. Fakt ist, daß wir fast täglich updaten, und jedes Update wird auf unserer Webseite bekannt gemacht, wir geben dabei an, was wir gemacht haben, und woran wir noch arbeiten. Die komplexesten Probleme sind Balance-Fragen aus Ökonomie und Ökologie, worunter unter anderem auch das sichere Reisen und die P-Killer fielen. Der Grund, warum dies alles so komplex ist, ist der gleiche, warum unsere Welt so komplex ist. Mit jedem Gesetz, das du aufstellst, wirst du mindestens einen finden, der es irgendwie umgehen kann. Sie leben zwar nach den genauen Buchstaben, aber nicht nach dem Geist des Gesetzes. Das trifft für die reale Welt zu, und jetzt rate mal. In der virtuellen Welt ist es genauso. Also jedesmal, wenn wir ein neues Feature einführen oder einen Bug gefixt haben, wird sich sofort jemand finden, der das zu seinem eigenen Vorteil ausnutzen wird. Wir haben z.B. recht früh gemerkt, daß einige Leute es mit einem ganz einfachen Muster zu sehr hohem Vermögen bringen konnten. Sie hatten herausgefunden, daß wenn sie in den Wald gehen, Bäume hacken, diese zu Gegenständen verarbeiten, sie in die Stadt bringen, die Gegenstände wieder zusammenkloppten und die verwendeten Bretter verkauften, das Geld bei ihnen nur so floß. Dies lag an kleinen Details, wie das ökomische System funktionierte. So konnte man sein Einkommen durch Holz optimieren. Als wir dieses Muster entdeckten, sagten wir: „Oh-oh, das ist auf jeden Fall ein Loch im ökonomischen System, das wir stopfen müssen." Das taten wir auch, dachten dann aber an die Leute und meinten, daß sie sich das Geld ja verdient hatten. Und sie lebten ja auch nach den Buchstaben des Gesetzes. Das ist, als ob man ganz früh ein Ölmagnat oder ein Monopolist wird. Nun ja, dann arbeitet man eben neue Gesetze aus, die solche Monopole nicht mehr zulassen, aber man den Leuten, die sich ihr Geld bisher so verdient hatten, ja auch nichts wegnimmt. Das ist eben eine Art, wie wir Probleme ins Lot bringen. Eine andere Sache ist es, es den Leuten so beizubringen, daß sie das dann auch akzeptieren. Ab und zu kommt es vor, daß wir eine Sache in Ordnung bringen und dadurch unwissentlich eine ganz neue schaffen. In einem Fall ging es um die Notoriety. Einige hatten ein Vorgehen herausgefunden, wie sie andere überfallen konnten, aber ihr Ruf dadurch keinen Schaden nahm, so, wie wir das vorgesehen hatten. Als wir dann einen Fix einbauten, um es ihnen schwerer zu machen, stellten wir fest, daß sie auf einmal ihre Notoriety übersteuern konnten, obwohl wir es mit gut 250 Testern vorher ausführlich geprobt hatten. Kaum hatten wir diesen Fix der breiten Öffentlichkeit vorgestellt, zeigte sich plötzlich, daß es kein oberes oder unteres Limit der Notoriety mehr gab, sondern böse Spieler, die, wenn sie noch mehr Schlimmes taten, auf einmal gut wurden, während die wirklich Guten plötzlich als Böse dastanden! Unsere Game Masters hatten nun also das Vergnügen, ein paar Tag herumzulaufen und diese Problem manuell zu berichtigen, bis wir ein endlich eine Lösung gefunden hatten. Dann kam es aber zu einer interessanten Entwicklung. Einige Spieler hatten herausgefunden, daß unsere Game Master diese Notoriety-Probleme beseitigten. Plötzlich kamen viele, die einen ganz schlechten Ruf hatten, und ließen sich so eine blütenweiße Weste verschaffen. Das sprach sich schnell herum, und unsere Freundlichkeit wurde ausgenutzt. Da immer mehr miese Charaktere ankamen, mußten wir allen Spielern bekanntgeben, wie sie ihre Notoriety selbst ändern können, damit jeder die gleichen Chancen hat. Also, das war ein sehr interessantes Problem. Wir arbeiten weiter fleißig daran, alle Schlupflöcher zu stopfen, die entdeckt werden. Ich denke, daß dies ein nie endendes Problem ist, da es, egal, was wir uns einfallen lassen, immer jemanden geben wird, der es zu seinem Vorteil ausnutzt. So wird es also an den Leuten selber liegen, ob sie Teil einer lebenden und atmenden Welt voller lebender und atmender Gesetze sein möchten, in der sich die Gesetze immer wieder den Gegebenheiten anpassen. Wenn wir nicht davon ausgehen, die Gesetze ständig zu ändern, könnten wir auch nie neue Features hinzufügen.

Brenda Garneau/ts



Die Berufsauswahl ist riesig. Hier seht Ihr einen Förster bei einer verdienten Pause.



Hier wendet er einen seiner Hauptskills an, das Zähmen von Tieren.





WIZAR Sauberer

Wizardry gehörte noch nie zu den Leichtgewichten – darbende Rollenspieler mit Hang zu dicken Brocken dürfen also hoffen



Gräßliche Monster warten darauf, bekämpft zu werden – rechts unten ein neues Feature zur Aufstellung der Party



Licht, Schatten und düstere Kavernen; hier mit Iconleiste, aber ohne Charakter-Porträts



Im Fullscreen-Modus über die Brücke

Hoffnung allein wird allerdings nicht reichen, denn ein bißchen Geduld braucht's auch: Vor dem Herbst ist nach Firmenangaben nicht mit dem jüngsten Sproß von SirTech zu rechnen, was in Wahrheit wohl bedeuten dürfte, daß wir froh sein können, wenn die Wehen rechtzeitig zum nächsten Weihnachtsgeschäft einsetzen. Kein Wunder also, daß bis jetzt noch nicht sehr viel über die Story zu erfahren ist – als sicher darf lediglich angenommen werden, daß die Geschichte dort anknüpfen wird, wo der Vorgänger aufhörte. Man wird zwar nicht erneut auf Lost Guardia rollenspielern, aber ein Wiedersehen mit galaktischen Rassen wie den T'rang oder Einzelfiguren wie dem Dark Savant, ist schon eingeplant.

Wie gewohnt kann der Heldenführer vor dem Monitor eine sechsköpfige Party dirigieren, der sich hin und wieder auch mal ein oder gar zwei NPCs anschließen. Die berühmte Wizardry-Charakterbastelei, die traditionell zum Besten gehört, was das Spiel (und das gesamte Genre) zu bieten hat, darf natürlich ebenfalls nicht fehlen. Sie wird sogar um eine komplett neue Klasse und diverse Skills erweitert. Wer den siebten Teil (DOS- oder Win95-Version) durchgespielt hat, soll alternativ auch dessen Helden übernehmen dürfen. Ändern wird sich so oder so die Rolle der einzelnen Abenteurer. SirTech verspricht hier so etwas wie eine „lebendige" Truppe, wie man sie aus Live-Sitzungen kennt: Kommentare, Bemerkungen und Pöbeleien wie im richtigen Leben.

Die augenfälligsten Neuerungen dürften sich wohl auf dem Gebiet der Grafik abspielen, denn bei „Wizardry 8" kommt eine neukonstruierte 3D-Engine zum Einsatz. Die Programmierer sind von ihr restlos begeistert und schwärmen von tollen Lichteffekten und detaillierten Umgebungen. Nun, auf unseren Screenshots sieht man das Ganze zwar nicht in Bewegung, aber Liebe zum Detail kann man den Bildern wahrlich nicht absprechen. In manchen Details freilich (etwa bei den Porträts der Charaktere) ist allerdings der alte Wizardry-Stil unverkennbar wiederbelebt, so daß Kenner und alte Kämpen sich sicherlich schnell heimisch fühlen.

Optisch gesehen ist SirTech also auf den Zug der Zeit aufgesprungen, in bezug auf den Kampf (zum Glück?) nicht. Will sagen: Hier wird nach wie vor rundenweise das Schwert geschwungen, wenngleich der Begriff heutzutage ja out ist, weshalb die Hersteller von phasenbezogenem Kampf reden.

DRY VIII

Zauberer



Reichhaltig detaillierte Dungeons erfreuen das Herz

Das macht aber keinen prinzipiellen Unterschied; gemeint ist damit nur, daß alle an der Prügelei Beteiligten (also auch die Gegner) quasi in einen Topf geworfen werden und in der Reihenfolge ihres Initiativwerts zuschlagen. Das war freilich beim Vorgänger auch schon so, bedeutet also keine große Umstellung. Die strikte Trennung von Kampf und Nicht-Kampf wird in der gewohnten Form wohl aufgehoben werden, da man die Feinde im Unterschied zu früher jetzt schon von weitem erkennen kann. Dieses Feature soll, so die Hersteller, sich auch auf die Gefechte auswirken – mehr ließen sie sich dazu nicht aus der Nase kitzeln, aber man darf wohl getrost vermuten, daß hier von Bogenschützen und magischen Fern-Attacken die Rede ist. Apropos Magie: Hier hat man das vorhandene „Gerüst" unangetastet gelassen (Einteilung in verschiedene Zauber-Klassen und dergleichen), aber die Sprüche selber wurden überarbeitet und zum Teil neu zusammengebraut. So, und jetzt halten wir alle unsere Daumen, damit sich der Release nicht allzu sehr verschiebt... *jn*



Das Inventory ist komplett überarbeitet worden

WAS IST WIZARDRY?

Die nach "Ultima" älteste Rollenspielserie der Welt (der erste Teil erschien 1981 unter dem Titel "Proving Ground of the Mad Overlord") machte zunächst in ihrer Heimat Amerika Karriere und erarbeitete sich im wahrsten Sinne des Wortes den Ruf, beinhart und atmosphärisch dicht zu sein. Im Gegensatz zur lordbritischen Konkurrenz ging man einen optisch völlig anderen Weg und verwendete schon von Anfang an eine dreidimensional aus Party-Sicht gestaltete Perspektive – wenn sie auch zunächst nur aus ein paar simplen Strichen bestand. "Wizardry IV – The Return of Werdna" (1987) sorgte mit einer ungewöhnlichen Idee für Aufsehen, die Peter Molyneux viel später in "Dungeon Keeper" aufgriff: Hier kämpfte man für den bösen Obermotz gegen die tapferen Abenteurer. Erst der sechste Teil ("Bane of the Cosmic Forge"; 1990) sorgte für grafische Ansehnlichkeiten, wenn auch nur auf EGA-Niveau. Dieses Game war auch das erste, das in größeren Mengen seinen Weg über den Großen Teich in die Alte Welt fand. Zwei Jahre später bot "Crusaders of the Dark Savant" dann schon VGA-Grafik, die 1996 unter dem Titel "Wizardry Gold" erschienene Win95-Version sogar SVGA-Auflösungen.

Inhaltlich gehören alle Teile in eine langsam wachsende Geschichte, die zunächst nur darin bestand, einen komplizierten Dungeon zu erforschen. Schon in Teil 5 ("Heart of the Maelstrom"; 1988) erhielt die Hintergrundstory mehr Gewicht, um spätestens in "Wizardry VI" ein erhebliches Scherflein zum schaurig-dichten Spielgefühl beizutragen: 125 Jahre nach den Ereignissen im Maelstrom gilt es, die Intrigen eines Zauberers abzuwehren – und am Ende geht's gar in Richtung Science Fiction. Von vornherein auf einem anderen Planeten spielend (aber an die Ereignisse aus dem Vorgänger anknüpfend) hielt schließlich "Wizardry VII" als bislang letzter wirklich großer und schwerer Genrebeitrag seine Spieler in Atem. Das 1996 erschienene "Wizardry Nemesis" hat übrigens inhaltlich nichts mit der Serie zu tun und verwendet lediglich den guten Markennamen.



Unheimlich scheint der Mond über eine VGA-Landschaft in Wizardry VII

Eine Kampfszene aus Wizardry III



Noch ein Kampf, diesmal in Wizardry VI

MAYDAY

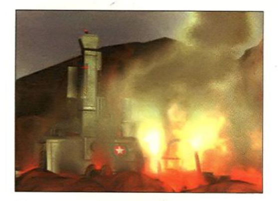
Die Steigerung von Freizeit ist Echtzeit – oder?



Auch ausweglose Situationen können Spaß machen



Im Wald, da sind die Räuber



Flammendes Inferno



Aufstellung zum Abmarsch

Mayday
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Media Publishing
Erscheinung geplant:
Februar 1998

Die Echtzeitstrategiewelle brandet weiter gegen unsere heimischen Spielebunker an. Von allen Seiten ruckeln buntgefärbte Panzerchen auf uns zu und nehmen unsere Freizeit unter schweren Beschuß. Aus deutschen Landen frisch auf den Testertisch nehmen wir aus gegebenem Anlaß das ausgesprochen genretypische Mayday. Die Hintergrundstory erzählt uns vom Leben auf der Erde im Jahre 2051. Mayday ermöglicht uns die Wahl zwischen drei verschiedenen Machtblöcken. Einer übler als der andere, das sind uns moderne SciFi-Szenarien schuldig. Der Vereinigte Kontinent von Amerika, also Gods Own Country inclusive dem Hinterhof Lateinamerika, befindet sich im eiskalten Würgegriff des militärisch-industriellen Komplexes. Die Asiatische Föderation dagegen ist ein totalitäres Kaiserreich. Ob da in Wirklichkeit die Mafia nicht ein Wörtchen mitzureden hätte? Zu guter Letzt ist der Südliche Block die Vereinigung des heiligen Islam und seiner Öldollars. Ihr könnt Eure Seite wählen und die zunehmend schwierigeren Missionen bis zur Spitze verfolgen. Nicht nur der Kampf Mann gegen Tank spielt dabei eine tragende Rolle, sondern ebenso Forschung und Spionage. Auf insgesamt 39 Level (für jede Seite 13) habt Ihr Gelegenheit, die Zukunft unseres Planeten zu retten, manchmal sogar gegen zwei Gegner gleichzeitig. Den Ressourcenteil kann man ruhig originell nennen. Der Spieler muß sich hierbei nicht etwa abmühen, um seltene Kristalle oder auch nur Holz und Eisen einzufahren, sondern bekommt einfach pro Sekunde – und nach militärischer Leistung – vom Oberkommando Geld überwiesen. Klingt gut, nicht? Mit diesem Gesamtsold in der Hand, werden nun herumstehende Gebäude erobert, um sie anschließend frech für die eigenen Zwecke zu nutzen. Die Droidenfabrik liefert gegen Bares Kampfbots, die Fahrzeugfabrik stellt Jeeps, Panzer, Artillerie, Minen und Panzersperren her, die Helikopterfabrik baut – na was wohl – und die Schiffsfabrik ist für Fähren, Schnell- und Minenboote da. Eine Radarstation ist von enormem Vorteil, da sie in respektablem Umkreis feindliche Einheiten und Minen aufzeigt. Teleporterstationen dagegen erhöhen die Marschgeschwindigkeit beträchtlich, deswegen lohnt sich eine Besetzung dieser futuristischen Transportmittel allemal. Nur das eigene Hauptquartier dürft Ihr niemals aus dem Auge lassen, denn es dient keinem anderen Zweck als dem, das Spiel zu verlieren – wenn es der Feind in seinen Besitz bringt. Die Beta-Version glänzt bereits durch extrem naturalistische und atemberaubend zerklüftete Gebirge, hingegen könnten die Units ruhig noch etwas Textur vertragen, um im Heer der unzähligen Clone&Conquers überhaupt auffallen zu können. *fe*

STARCRAFT

Die langersehnte Weltraumoper in Echtzeitstrategie gestattet erste Einblicke



Grafik und Spieltiefe versprechen Maßstäbe zu setzen



Auf den verschiedensten Planetenoberflächen...



...bekämpfen sich die drei Völker...



...bis hinaus ins Weltall

Starcraft
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Blizzard
Erscheinen geplant:
1.Quartal 1998

Warcraft im Weltall – darauf warten wir jetzt schon seit Monaten. Und Blizzard verspricht und verschiebt. Jetzt klären sich die Verhältnisse – erste Bilder sind greifbar. Was erwartet uns? Was können wir tun, um den äußeren Rand der Galaxis mit Krieg, und anschließend mit Frieden zu überziehen? Zunächst müssen wir unter drei verschiedenen Völkern wählen. Die Menschen, das lästige Geschlecht, sind Meister industrieller Ausbeutung. Sämtliche Gebäude sind mobil und können an einen anderen Ort bewegt werden, um dort ihre Tätigkeit fortzuführen. Als Kolonisten auszogen, in einem Schiff voller unterprivilegierter Erdenbürger, sind sie in einem entlegenen Arm unserer Milchstraße gestrandet. Sie ziehen von einem Planeten zum nächsten, um die vorhandenen Rohstoffe zu verarbeiten. Jetzt sind fast alle bekannten Reserven verbraucht, sie haben sich bis an den Rand der Galaxis ausgebreitet und beginnen, neidisch auf die reichen Planeten der Protoss zu schielen. Diese psibegabten Wesen machen ihre geringe Zahl durch ihre geistigen Kräfte und die Kontrolle von Materie und Energie durch die ätherischen Yoga-Krieger wieder wett. Zusätzlich werfen sie Robot-Drohnen ins Feld, die ernstzunehmende Gegner für die Terranischen Raumtruppen darstellen. Diese setzen sich aus Elitetroopern und Ex-Sträflingen zusammen. Unglücklicherweise mischt auf einmal eine dritte Macht im Geschehen mit: Die Zerg. Diese biokybernetischen Lebewesen entwickeln in ihren Brutzellen eine Vielzahl von spezialisierten Individuen, geboren für maximale Effizenz im Töten. Ihr Ziel ist es, die Gene möglichst vieler galaktischer Rassen zu assimilieren, um deren Stärken und Fähigkeiten für eigene Neuzüchtungen zu verwenden. Ihre Zellsubstanz überzieht jeden eroberten Planeten.

Ihr schlüpft in die Rolle des Anführers einer der drei Rassen und habt in insgesamt 30 Missionen – 10 pro Kampagne – Gelegenheit, die jeweils speziellen Eigenschaften, Fähigkeiten und Waffentechnologien Eures Volkes zu nutzen, um einen möglichst glorreichen Sieg zu erringen. Mit „an Bord" wird ein Multiplayermodus für bis zu acht Spieler und ein Szenario- und Karteneditor untergebracht sein. Und das alles ab P90 und für PowerMacs. Selbst wenn das Terrain klar erkennbar in 2D gestaltet ist – und nicht in 3D wie z.B. in Total Annihilation – haben die Entwickler großen Wert auf möglichst perfekte Animation aller Objekte gelegt. Jedes Level hat seine eigene Farbpalette erhalten, so daß für hohe optische Abwechslung gesorgt ist. Zwei Resourcen müssen geerntet werden, Kristalle und Energie, und durch Training, Upgrade und Entwicklung der Einheiten kommt eine Menge Spielspaß auf uns zu. *fe*



Forschung, Training und Überleben

AIR WARRIOR III

Des Kaisers neue Kleider: Der Online-Klassiker hat sich schick gemacht.



AW III setzt verstärkt auf das Pazifik-Szenario



Auch die WW I-Arena ist wieder mit von der Partie



Achtung, Spitfire! Die 3Dfx-Textguren stehen der legendären Britin gut

Air Warrior III
Genre:
Online-Simulation
Hersteller:
I-Magic/Kesmai
Status:
Open Beta-Test läuft
Kosten:
z.Zt. keine, nach Ende der Testphase voraussichtlich 9,95 Dollar/Monat

Flugsimulatoren kommen und gehen: Air Warrior hingegen ist ein Dauerbrenner. Vor über zehn Jahren als erste Online-Simulation auf den Markt gebracht, zeigt der Opa auch heute keine Anzeichen von Ermüdung, im Gegenteil: Knapp ein Jahr nach Erscheinen des zweiten Teils, schiebt Kesmai jetzt eine grafisch runderneuerte Variante nach, nämlich Air Warrior 3D. Den Zeichen der Zeit folgend, nutzt das Spiel nun das Potential von Grafik-Beschleunigerkarten – wie z.B. der Monster 3D – um ein für allemal von seinem reichlich veralteten „80er Jahre-Look“ loszukommen. Eine komplett neue Engine erwartet den Online-Piloten allerdings nicht: Vielmehr nahm man sich der bewährten AW2-Graphik an und verpaßte Ihr sowohl gefilterte Texturen als auch zahlreiche neue Effekte wie Wolken oder Sun-Glare. Neben den schon aus Teil zwei bekannten – und nicht gerade genialen – Single-Player-Missionen und Kampagnen verfügt selbstverständlich auch die aktuelle Version über den beliebten Online-Part. Bereits seit dem 3. Dezember läuft im Internet der offene Beta-Test. Hier treffen sich Flug-Enthusiasten aus aller Welt zum nie endenden Echtzeit-Luftkrieg mit klassischen Propeller-Jägern und Bombern. Drei Länder buhlen um die Gunst der teilnehmenden Hobby-Piloten: A-Land, B-Land und C-Land. Jede Nation hat mehrere Flugfelder, von denen aus die Missionen gestartet werden. Ziel der Bemühungen ist die Einnahme möglichst vieler feindlicher Aerodrome, um so das Einflußgebiet des eigenen Landes zu erweitern. Hierfür gilt es zunächst, den feindlichen Platz mit Bombern in Schutt und Asche zu legen, um dann einen Zug Fallschirmjäger abzusetzen, die das Feld einnehmen. Jeder Spieler hat außerdem zur Bewertung der persönlichen Leistung über einen eigenen Account, das der Server minutiös verwaltet und in dem alle Erfolge und Mißerfolge punktuell festgehalten werden.

Wie schon im Vorgänger existieren mehrere Arenen, in denen sich das zukünftige Fliegerass einloggen kann. Diese Bereiche unterscheiden sich sowohl geographisch als auch historisch voneinander. Somit deckt das Spiel zeitlich einen Rahmen von ca. 50 Jahren ab, vom Ersten über den Zweiten Weltkrieg bis hin zum Korea-Konflikt. Dementsprechend fällt dann auch die Auswahl der Flugzeuge aus: Während in der WW I-Arena nur Doppeldecker zur Verfügung stehen, bietet Korea auch Jets (F-86 und Mig 15) an. Die WW II-Arena ist traditionsgemäß die beliebteste: Hier bekriegen sich an guten Tagen über 100 Mitspieler aus aller Welt. *sg*

REGISTRIERUNG

Wer in die „Unfriendly Skies“ von AW III aufsteigen will, braucht neben einem Internetzugang natürlich die Frontend-Software. Die abgespeckte Variante liegt auf dem Kesmai-Server kostenlos zum Download bereit. Nach erfolgter Installation fehlt nur noch das Paßwort für den Beta-Server, das Euch von Kesmai per Email zugeschickt wird. Hierfür surft Ihr einfach den „Big Week“-Server unter

http://www.bigweek.com

an und füllt das Formular aus. Binnen einer Stunde erhaltet Ihr dann Euren Zugangscode.



IDENTIFIKATION: ZERG
PRIMITIVE RASSE
ANIMALISCHE INTELLIGENZ

... ZERBRECHEN







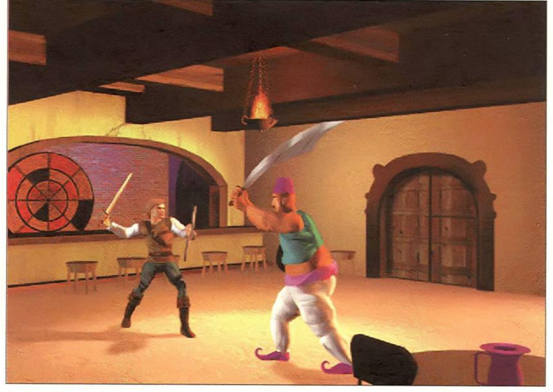
Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels





QUEST FOR GLORY 5 Drachenfeuer

Die Fans werden aufatmen: Quest for Glory geht *doch* weiter!



Adventure und Rollenspiel, da gibt es immer wieder tatkräftige Auseinandersetzungen



Versunkene Welten warten auf ihre Entdecker



Die für ihre Quest-Reihen berüchtigte Softwareschmiede Sierra ist aus ihrem Schlummer erwacht und beschert den Anhängern der Quest-for-Glory-Reihe endlich einen neuen fünften Teil. Nachdem bereits Ende der 80er Jahre die eher gewöhnlichen Quest-Reihen von Sierra, wie King's Quest, Space Quest oder was-auch-immer-für'n-Quest, die Herzen der Adventurespieler in aller Welt erobert hatten, machte sich Roberta Williams an ein gewagtes Experiment. Sie versuchte, die Sierra-typischen Grafikabenteuer mit Rollenspielelementen zu versetzen und schaffte es, prompt einen großen Hit zu landen. Auch wenn die Versuche anderer Firmen, wilde Genre-Mixes zu etablieren, fast nur in Desastern endeten, konnte sich Quest for Glory eine ständig wachsende Fangemeinde sichern. Lange Jahre war Ruhe, und die Spieler der ersten vier Teile vermuteten schon beinahe, daß es nicht mehr weitergeht, und die gespeicherten Charakterdaten, die man bis dato auf jede weitere Folge übertragen konnte, dem ehrenvollen Datentod per Diskettenverbrennung entgegensehen könnten. Geändert hat sich auch einiges. So präsentieren sich nun die Panoramen in Hochglanz-gerenderter Farbenpracht, die Charaktere, von denen es jetzt nicht mehr einen einzigen, sondern gleich sechs geben wird, werden in Echtzeit gerendert und sollen, so wollen es die Produzenten, nicht nur den Kampf gegen oberböse Feinde, sondern speziell gegen den Pixelbefall antreten und sich in jeder Lebenslage und Charakterposition in 3D-Voxel-Technik einfach wunderhübsch anschauen lassen. Worum geht's? Das Inselreich Silmaria wurde angegriffen und nun herrschen hier die Monsterhorden. Der Held/die Heldin muß die böse Hyera und ihre Untoten Armeen vernichten, während bereits Horden von Tritonen aus dem Meer auftauchen, um die noch Lebenden zu terrorisieren. All dies sind Vorzeichen für den legendären Fluch von Atlantis, der sich nun seiner Erfüllung nähert, und den Düsteren Drachen aus seiner Mitte emporsteigen läßt, um die Welt unter seinen Flammen zu begraben. Wo sind jetzt die Brigantenkönigin Elsa, der Gladiator und der Held der „Vier Länder", um sich im finalen Kampf dem Bösen zu stellen? *ts*

Quest for Glory 5 Drachenfeuer
Genre: **Rollenspiel-Adventure**
Hersteller: **Sierra**
Erscheinung geplant: **Spätsommer '98**

① ☎ 0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h / Sa 9-13 h 0831/57 51 57

② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.12.97 - * = *noch nicht verfügbar am 10.12.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.



Titel des Monats Januar:

Perry Rhodan*

69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Age of Empire	79,95
Anno 1602*	69,95
Blade Runner	77,95
F1 Racing	69,95
I-War	69,95
Jedi Knights	74,95
mokey Island 3	79,95
Star Fleet Academy	69,95
Starcraft*	79,95
Uprising*	69,95

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3 Skulls of the Toltecs	29,95	
7th Guest & 11th Hour	24,95	
1942 Pacific Air War	24,95	
1944 Across the Rhine	24,95	
Aces of the Deep	19,95	
Airlines	19,95	
Albion	29,95	
Alien Virus	19,95	N
Alone in the Dark 1	19,95	
Anstoss1&World Cup Ed.	22,95	
Battle Isle 1+ Data 1+2	19,95	
Battle Isle 2 + Data	22,95	N
Betrayal at Krondor	19,95	
Biing	29,95	
Bioforge	29,95	
Bleifuss 1	22,95	
Bundesliga Man. Hatt	29,95	
Bundesliga Man. Pro	19,95	
Burning Steel 4	27,95	
Caesar 1	19,95	
Capitalism Classic	24,95	
Catris	19,95	N
Chewy	29,95	N
Christoph Kolumbus	19,95	
Comanche	22,95	
Conquest of New World	24,95	
Creature Shock	12,95	
Crusade	19,95	N
Cyberia 2	22,95	
Cyberstorm	9,95	P
Das Amt	19,95	N
Deadlock	29,95	
Der Planer	19,95	
Der Planer Total 1+2	24,95	
Steel Panthers	24,95	
Steel Panthers 2	24,95	
Stonekeep	24,95	
Super EF 2000	29,95	
Talisman	19,95	
Syndicate Wars Classic	29,95	
Teamchef	19,95	
The Dig	29,95	
The Hive	19,95	N
Thunderhawk 2	19,95	
Tie Fighter	29,95	
Tilt	19,95	
Time Commando Classic	29,95	
Toonstruck	19,95	
Top Gun	24,95	
Transport Tyc+World Ed.	24,95	
Tunnel B1	19,95	P
UEFA 96/97	19,95	
Ultima 8 Classic	29,95	
Under a Killing Moon	24,95	
US Navy Fighters 97 Cl.	29,95	
Virtual Karts	24,95	
Virtual Pool	24,95	
Vollgas	22,95	
Warcraft	24,95	
Warcraft 2	29,95	
Warhammer	27,95	
Warwind	24,95	
Werewolf	22,95	
Wing Commander 3	29,95	
Wizardry 7	17,95	
Woodruff	19,95	
Worms	24,95	
X-Com	24,95	
X-Wing + Mission	22,95	
Yatzee*	19,95	
Z	19,95	
Z Levels*	29,95	
Zork: Nemesis	29,95	

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Der Reeder	19,95	
Descent	24,95	
Descent 2	24,95	
Destruction Derby	24,95	
Die Fugger 2	19,95	
Die Siedler 1 Classic	22,95	N
Die total verrückte Rallye	22,95	
Discworld	24,95	
Down in the Dumps	19,95	P
Dune	12,95	
Earthsiege 1	19,95	
Earthsiege 2 Classic	29,95	
Earthworm Jim	19,95	
Eishockey Manager	19,95	
Evocation	24,95	
F-22 Classic*	29,95	
Fallen Haven	24,95	
Fantasy General	27,95	
Fatal Racing	22,95	
FIFA Soccer 96 Classic	29,95	
Flight of the Amazon Q	19,95	
FX Fighter Turbo	9,95	P
Game Boy 2	29,95	N
Gene Machine	9,95	P
Goal*	12,95	
Goblins 1+2	19,95	
Gobblins 3	19,95	
Golden Gate Killer	19,95	
Grand Prix Manager	24,95	
Grand Prix Manager 2	24,95	
Harpoon Classic 97*	24,95	
History Line Classic	17,95	N
Holmes II Classic	29,95	
Indiana Jones 3+4	22,95	
King's Quest 6	19,95	
King's Quest 7	19,95	
Krazy Ivan	27,95	N

www.gameit.de
Links zu Spieleherstellern

Kyrandia 3	19,95	
Lands of Lore	19,95	
Little Big Adventure	29,95	
Lost Eden	19,95	
Lure of Temptress	12,95	
M1A2 Abrams	24,95	
Mad TV 1+2	22,95	
MAG	19,95	N
Magic Carpet 2 Classic	29,95	
Manic Karts	12,95	
Mechwarrior 2	24,95	
Micro Machines 2	24,95	
Monty Pyton: Waste of	19,95	
NBA Jam Tournament	24,95	
NHL 96 Classic	29,95	
Nihilist	9,95	P
Normality	29,95	
North & South	12,95	
Oldtimer	14,95	
Othello*	19,95	
Outpost 1.5	19,95	
Panzer General 1	19,95	
Panzer General 2	27,95	
Pirates! Gold	24,95	
Pitfall Win95	29,95	
Pizza Connection	19,95	
Player Manager 2*	12,95	
Police Quest SWAT	29,95	
Pro Pinball: The Web	19,95	
Project Paradise	17,95	
Puppen, Perlen & Pist.	19,95	
Pyst	14,95	
Rallye Racing Classic*	29,95	
Rail Road Tycoon Deluxe	24,95	
Rebel Assault 2	29,95	
Red Baron 1 Classic	19,95	
Riddle of Master Lu	19,95	
Road Rash Classic	29,95	
Sensible W. of Soccer Cl.	19,95	
Shanghai Great Mom.	24,95	
Sim City Classic*	29,95	
Sim Isle Classic*	29,95	
Sim Tower Classic*	29,95	
Simon 1+2	19,95	
Space Marines	19,95	
Space Quest 6	19,95	
Stadt der verl.Kinder*	24,95	
Star Wars Collection	19,95	

CD ROM

3D Ultra Minigolf	49,95	
3D Ultra Pinball 1+2	79,95	
3rd Millenium Win95	74,95	
7th Legion	34,95	
688i Hunter Killer	74,95	
Abenteuer Afrika*	49,95	
Adidas Power Soccer	69,95	
Admiral Sea Battles	69,95	
Age of Empire	79,95	
Age of Sail	79,95	
Agent Armstrong	69,95	
AH 64D Longbow 2	74,95	
AH X-1 Viper*	69,95	
Alexander der Große	64,95	
Andretti Racing	74,95	N
Anno 1602*	69,95	
Anstoss 2	69,95	
Apache*	79,95	
Armored Fist 2	69,95	
Asterix & Obelix	49,95	
Atlantis	74,95	
Atomic Bomberman	54,95	
Baphomets Fluch	19,95	
Baphomets Fluch 2	69,95	
Baphomets Fluch 2+1	79,95	
Battle Isle 3	34,95	
Battlespire*	69,95	N
Beasts & Bumkins	69,95	
Beast Wars	69,95	
Betrayal in Antara*	79,95	
Birthright	64,95	
Black Dahlia*	69,95	
Blade Runner	77,95	
Bleifuss 2	49,95	
Bleifuss 2 Rallye	49,95	
Bleifuss Fun	54,95	
Boggle Win95	34,95	
Bridge 2	34,95	N
Bucaneer	69,95	
BUG 2	49,95	
Bug Riders*	69,95	
Bundesliga Manager 97	69,95	
Bust a Move 2	54,95	
Caesar 2	34,95	
Caesar's Palace*	54,95	
Capitalism plus	69,95	
Carmageddon	64,95	
Carmag. Splat Pack	27,95	N
Cart Precision Racing*	84,95	
Caspar	34,95	
Championship Man. All	69,95	
Chasm	54,95	
Cities of Justice*	69,95	
Civil War General 2*	64,95	P
Civilisation 2000	49,95	
Civ 2: Conflicts	34,95	
Civ 2: Fantastic Worlds	39,95	N
Civ2 Unentdeckte Welt	24,95	
Civ 2+Data 1+2	62,95	N
Close Combat 2	79,95	
Club Manager 97/98	44,95	
Cluedo	34,95	
Comanche 3.0	69,95	
Combat Chess	59,95	
Command&Conqu. Data	24,95	
Command & C. SVGA	**79,95**	
Command & Conquer 2	**79,95**	
C & C 2 Data je	24,95	
C&C 2 + Data	99,95	
C&C Net Einsame Ent.*	34,95	
Command Aces o tDeep	74,95	
Complete Chess System	54,95	
Conquest de Luxe	49,95	
Conquest Earth	74,95	

Preisaktion!

Diablo	**49,95**
Diablo + Hellfire	**74,95**
Discworld 2	**29,95**
F1 GP 2	**39,95**
Larry 7	**34,95**
Titanic	**32,95**

Constructor	69,95	
Creatures	34,95	
More Creatures	17,95	
Croc*	79,95	
Daggerfall	69,95	
Dark Colony	69,95	
Dark Colony Missionen	19,95	
Dark Earth	**79,95**	
Dark Hermetic Order*	69,95	
Dark Reign	74,95	
Dark R.-Dark Rule Level*	22,95	
Das schwarze Auge 1-3	34,95	
Daytona USA Deluxe	69,95	
Deadlock: Shrine Wars*	79,95	
Deathtrap Dungeon*	79,95	
Demonworld	64,95	
Der Industriegigant	69,95	
Der Industrieg.-Exp.Set	29,95	
Diablo	49,95	P
Diablo: Hellfire	34,95	N
Diablo + Hellfire	74,95	N
Diablo: Diaboli. Tricks	24,95	
Diablo Level Master	39,95	
Die gr. Schlacht:		
+ Bull Run*	64,95	
+ Compilation	79,95	
+ Napoleon in Rußland	64,95	
+ Prelude to Waterloo	64,95	
Die Pandora Akte	74,95	
Die Schlümpfe Win95	49,95	
Die Siedler 2 Gold	72,95	
Die Siedler 2 Mission	29,95	
Siedler 2: Übersiedler	19,95	
Siedl 2: Die Besiedlung	24,95	
Discworld 2	29,95	P
Dogday*	64,95	
Dodgem Arena*	69,95	
Dominion*	69,95	
Dragon Lore 2	34,95	
Dream Team Anginella	34,95	
Dreams	74,95	
Drilling Billy	34,95	N
Duckman*	54,95	N
Dungeon Keeper	69,95	
Deeper Dungeons	29,95	
DSF Baseball*	44,95	N
DSF Off Road*	44,95	N
DSF Ski Racing*	44,95	N
Dungeon K.-Evil Keeper	22,95	
Earth 2140	34,95	
Earth 2140 Mission je	19,95	
Eastern Front	74,95	
Ecstatica 2	69,95	
Elisabeth 1	64,95	
Emergency	34,95	N
Elder Scrolls:Red Guard*	69,95	
Enemy Nations	59,95	
Evolution	59,95	N
Extreme Assault	34,95	
F 1 GP 2 dt.	39,95	P
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95	
F1GP2 Perfect GP Track	29,95	
F 1 Manager Profession.	64,95	
F1 Racing	69,95	
F 16 Fighting Falcon	59,95	
F22 ADF*	74,95	
F/A-18 Hornet	74,95	
Fallout	69,95	
FIFA Soccer 97	59,95	
FIFA Soccer 98	74,95	
FIFA Soccer Manager	69,95	
Fighters Anth. (ATF98)	74,95	
Fighting Force	74,95	
FinFin	89,95	
Floyd	69,95	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Flying Corps	74,95	
Flying Corps Gold	74,95	
Flying Nightmares 2*	64,95	
Flying Saucer*	64,95	
Forced Alliance*	69,95	
Formel 1	79,95	
Formel 1 97	74,95	
Formular Cart	64,95	
Fritz 4	39,95	
Fritz 5	124,95	
Frogger Win95	69,95	
Gabriel Night 1	19,95	
Gabriel Night 2 dt.	34,95	
Galapagos Win95	74,95	
Games Cheats 2	24,95	
G-Nome	69,95	
G-Police	84,95	
Gene Wars	34,95	
Golf siehe Sonderfeld		
Grand Theft Auto	59,95	
H.E.D.Z. Win95*	69,95	
Half Life*	a.A.	
Hannibal	64,95	
Hardcore 4x4	64,95	
Harvest of Souls	64,95	
Hardwar*	79,95	
Hattrick Wins*	69,95	
Have a N.I.C.E. Day	54,95	
Have a ...Trackpack	24,95	
Heavy Gear	74,95	
Hercules	64,95	
Her. of Might & Magic 2	64,95	
Heroes M&M 1+2+Data	69,95	
Herrscher der Meere	69,95	
Hexen 2	59,95	P
Holiday Island + Miss.	49,95	
Hugo 4	59,95	
Hugo 5	59,95	
Hugo Wintergames	39,95	
IF-22	74,95	
IF-22 : Persischer Golf*	24,95	
Imperialismus	69,95	
Imperium Galactica	69,95	
Incubation	69,95	
Independence Day	54,95	
Int. Rallye Champions.	69,95	
Interstate '76	79,95	
Isnogud	49,95	
Jack Orlando	34,95	
Jagged Alliance: Deadly	69,95	
James Bond	59,95	
Jedi Knights	74,95	
Jetfighter 3	69,95	
John Madden 98	74,95	
Joint Strike Fighter	79,95	
Judgement Force*	79,95	
Jurassic War	29,95	
Kick Off 98	54,95	
KKND	59,95	
KKND Mission*	29,95	
KKND Extreme*	54,95	
Klondike Moon	34,95	
Kontakt*	39,95	
Lands of Lore 2	69,95	
Last Bronx*	69,95	N

Legacy of Kain	72,95	
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,95	
Leisure S. Larry 7	34,95	
Leviathan	69,95	
Little Big Adventure 2	74,95	
Lord of the Realm 2 dt.	79,95	
hierzu: Expansion Pack	19,95	
Lords of Magic*	a.A.	
Lost Vikings 2	59,95	
Mageslayer*	79,95	
Magic - die Zusammenk.	69,95	
hierzu: Spells of ...	42,95	N
Manx TT Superbikes*	74,95	P
Mass Destruction	59,95	
Master of Orion 2	49,95	
Match Days*	59,95	
Maximum Force*	79,95	
MAX	39,95	
MDK	39,95	
Meat Puppet	59,95	
Mechwarrior: Mercen.	79,95	
Megaman X3	34,95	
Men in Black	69,95	
MIA Win95*	69,95	
Micro Machines 3*	a.A.	
Monkey Island 1+2	22,95	
Monkey Island 3	79,95	
Monopoly	54,95	
Monopoly Star Wars	69,95	
Monster Trucks	69,95	
Montezuma	64,95	
Monty Python 3	69,95	
Moto Racer	69,95	
Motor Mash*	49,95	
Moving Puzzle	19,95	
Myth-The Fallen Lords	79,95	
Myst Special	49,95	
Myst 2 (Riven)	69,95	
Nascar Racing 2	34,95	
NBA Hangtime Win95	69,95	
NBA Live 97	59,95	
NBA Live 98	74,95	
Need 4 Speed 2 Special	74,95	
Netstorm*	69,95	
NFL Quaterback '98	69,95	
NHL 97	59,95	
NHL 98	74,95	
NHL Open Ice	69,95	
Night of the Monsters*	79,95	
Nuclear Strike	64,95	
Obsidian	59,95	
Ostfront	69,95	
Outlaws	69,95	
Outpost 2	69,95	
Overboard	69,95	N
Pacific Admiral	69,95	
Pacific Island	39,95	P
Pandemonium	69,95	
Panzer General 3D	69,95	
Pax Imperia	69,95	
PC Games Cheats 2	24,95	
Perfect Assassin	69,95	
Perry Rhodan*	69,95	
Pete Sampras	64,95	
PFA Soccer Manager*	64,95	
Phantasmagoria 1	42,95	
Phantasmagoria 2	69,95	
Pharao*	64,95	
Pilgrim*	69,95	
Piraten*	54,95	
POD	69,95	
POD Miss. Back to Hell	19,95	
Pole Position	34,95	
Police Quest Swat 2	64,95	N
Populus - The 3rd*	79,95	
Powerboat Racing*	74,95	
Premier Manager	52,95	
Privat Eye	69,95	
Privateer 2: Darkening	39,95	
Pro Pinball: Time Shock	59,95	
Pro Pool 3D	52,95	
Puzz 3D	49,95	
Puzzle Bobble	39,95	
Queen: The Eye*	79,95	
Rally Racing 97	69,95	
hierzu: Xtra Strecken	29,95	
Rayman	34,95	
Rayman's World	44,95	
Rebel Moon Rising	69,95	
Rebellion*	69,95	
Red Baron 2*	79,95	
Resident Evil	69,95	
Risiko Win95	54,95	
Rising Lands*	69,95	
Riverworld*	74,95	
Rocketjockey	64,95	
RTL2 - 3 Mega Games	64,95	
Rückkehr nach Krondor*	64,95	
Sabre Ace	69,95	
Schleichfahrt	39,95	
Sean Dundee	59,95	
SEGA Rallye	69,95	
SEGA Touring Car*	69,95	N
Sensible Soccer 2000*	79,95	
Seven Kingdoms	74,95	
Shadow of the Empire	69,95	
Sid Meyer's Gettysburg	74,95	
Sign of the Sun	69,95	
Silent Hunter	37,95	
dto. Commanders Ed.	79,95	N
Sim City 3000*	79,95	
Sonic 3D	49,95	
Sonic & Nuckles Coll.	49,95	
Space Bar	69,95	
Star Craft*	79,95	
Star Trek siehe Sonderfeld		
Star Wars Triology	39,95	
Star Wars: Yoda Stories	29,95	
Stars	64,95	
Stealth Reaper*	69,95	
Steel Panther 3	79,95	N
Streetfighter-The Movie*	69,95	
Streets of Sim City*	79,95	
Sub Culture	69,95	
Super Motocross*	64,95	
Swing	34,95	
Syyrah-Warp Hunter*	34,95	
Take no Prisoners	79,95	
Takeru*	44,95	
Tenth Planet*	69,95	N
Terminator 2	34,95	
Test Drive 4*	79,95	
TFX 3 F22	74,95	
The Forgotten Realms	54,95	
The Reap	59,95	
The Quivering*	69,95	
Theme Hospital	74,95	

Tigershark Win95	69,95	
Titanic*	32,95	P
TOCA Touring Car	69,95	
Tom Clancy SSN	49,95	
Tomb Raider	69,95	
Tomb Raider 2	74,95	
Tonca Notruf*	34,95	N
Total Annihiliation	74,95	
Trash It!	59,95	
Trophy Bass Fish. 2 e	69,95	
Turok	74,95	
Ubik*	74,95	
UEFA Cham. League 97	64,95	
Unreal*	74,95	
Uprising*	69,95	
Vermeer	54,95	
Virtua Cop 2	69,95	
Virtua Fighter	69,95	
Virtua Fighter 2	69,95	
Virtual Pool 2	69,95	
Virtual Springfield	44,95	
Warcraft 2 Data	24,95	
Warhammer 2*	69,95	
Warlords 3	69,95	
Waterworld Strategy	69,95	
Wetrix*	34,95	
Wing Commander 4	54,95	
WC Prophecy	79,95	
Wipeout 2097	69,95	
Wizardry Gold	69,95	
World Wide Soccer	69,95	
Worms 2	69,95	
WWF in your House	34,95	
X-Car *	69,95	
X-Com - Apocalypse	74,95	
X-Files	44,95	
X-Men	49,95	
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95	
X-Wing vs. Tie F.-Miss.	39,95	
X-Wing vs. Tie & Miss.*	74,95	
Zombieville	69,95	
Zoiks*	49,95	
Zork-Grand Inquisitor	74,95	

Star Trek

Star Fleet Academy	69,95	
Borg	49,95	
Captain's Chair*	79,95	N
Voyager Clips e.	34,95	
Star Trek Pinball	44,95	
Deep Space 9 Clips	34,95	
Generations	57,95	
Next Gen. Final Unity	24,95	

Golf

Actua Golf 2	64,95	
British Open Golf*	74,95	
DSF Golf	69,95	
Jack Nicklaus 5*	79,95	P
PGA Tour Pro	69,95	
The Golf Pro*	74,95	
Links '98	74,95	
Links LS	84,95	
Links LS Kurs 1-3 je	49,95	
Links 386	19,95	
zusätzliche Plätze ab	9,95	

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited Classic	29,95	
Pro Pilot*	79,95	
FS 98	99,95	
Flugsimulator 6.0 dt.	89,95	
Flugsimulator 5.1 dt	89,95	
FS Airline Flights 2	54,95	
FS 6 Design.+Scen. FFM	59,95	
FS 6 MS Expansion Pack	64,95	
FS Air Show	54,95	
FS Airport &Scen. Des.	74,95	
FS FX upgrade	79,95	
FS Flight Adventures 1	59,95	
FS Flight Shop	79,95	
Adventure Designer P.	37,95	N
Clouds	49,95	
Final Approach	39,95	
German Airrports	44,95	N
Great Flight	19,95	
Navigator 6.0	44,95	
Rescue Air 911	69,95	
Schiratti Comm. Gold	59,95	
Scenery Pack	59,95	
Scenery & Object Des.	79,95	
Szenerien:		
Airshow	39,95	N
Australien	49,95	
China & more	59,95	
Europe 1	54,95	
Europe 2	59,95	
Groß Berlin	49,95	
Griechenland	59,95	
Kanarische Inseln	59,95	
Northern-England	44,95	
Venezien	44,95	

Sammelausgaben

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Aber Hallo	34,95	
50 PC Spiele: Micropose Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B-17, Der Seelenturm, Dark Universe, Ishar		
Award Winner	39,95	
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß		
Best of Dr. Karl	64,95	N
Caesar 2, Pinball 2, Prof. Tim, Earthsiege 2, King's Quest 7		
Big 10 Simulation	39,95	
EF 2000, Silent Steel, Super Karts, Flight Unlimited, FX Fighter, Jet Fighter 2 etc.		
Big 10 Strategie/Sport	39,95	N
Shannara, Riddle of Master Lu, Jagged Alliance, Buried in time, Terra Nova, 3-D Table Sports, Twisted Mini Golf, Hard Ball		
Big Box	49,95	
Toshinden, Earthworm Jim 1+2, F1 Manager, Anstoss 1, Patrizier, Top Gun, The Hive, Kaiser Deluxe, Aegis		
Blue Byte Collection	39,95	
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die		

Baphomets Fluch 1+2	**79,95**	
C&C 1 + Civ 2	**69,95**	
F1 GP2 + GP Manager2	**69,95**	
Theme Hospital + Sim City 2000	**79,95**	
Siedler 1		
funsoft Strategie Edition	29,95	
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux		
Game Box 50 Spiele	29,95	
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold		
Gigapack	79,95	
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, Transport Tycoon Del., Ratsel des Meister Lu, Arcade America		
Gold Games - 15 CDs	19,95	
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.		
Gold Games 2	34,95	
u.A. Z, Panzer General 1, Tilt, Virtua Fighter, Hind, Apache Longbow, DSA 3		
Lucas Arts 10 Advent.	49,95	
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2		
Lucas Arts Air Combat	29,95	
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions		
Lucas Arts Comic Adv.	22,95	
Sam & Max, Maniac Mansion 2		
Megagames Science F.	69,95	
Crusader No Regret, Privateer 2, Wing Commander 4		
Megapack 6	69,95	
Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball		
Megapack 7	79,95	
3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba		
Megapack 8	74,95	
Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rallye Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nickluas Golf 4, Return to Zork		
Megasixpack	54,95	
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords		
Mystery Pack	84,95	
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2		
Pinball	19,95	
25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball		
Players Paradise	24,95	
1111 Spiele, 111 Spielelos., 11 Screensaver		
Power Pack 1	24,95	P
Fifa 96, Rallye Racing, Magic Carpet 2+Pad		
Power Pack 2*	79,95	
Tombraider, Fifa 97, M.A.X, Gamepad		
Racing Pack	39,95	
Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack		
Sim Box	34,95	P
Der Planer 2, Mad TV 2, Ran Trainer 2		
Spielelösung, Cheats	24,95	
176 Lösungen, 350 Cheats		
The Forgotten Realms Archive	54,95	
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch		
Westwood Compilat.	34,95	
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore		

Multimedia

D-Info 97	**29,95**
Net Accelaerator	**54,95**
Master Clips 35.000	59,95
Master Clips 101.000	99,95
Master Clips 150.000	149,95
Masterphotos 25.000	34,95
Masterphotos 50.000	69,95
Microsoft Multimedia	
3 D Filmstudio Win95	69,95
Apollo 18: Moon Mission	74,95
Encarta 97 Enzyklopäd.	169,95
Encarta Weltatlas	129,95
Ultrapack 4	79,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

ADDY Lernsoftware	**67,95**	**P**
Auf Weltreise	44,95	
Käpt'n Blaubär	19,95	
Rayman Lesen+Rechn. je	39,95	
101 Dalmatiner	54,95	
Blinky Bill	29,95	
D. Glock. v. Notre Dame	64,95	
Ein Schw. namens Babe	34,95	
Kinderlieder der Welt	37,95	
Prof. Tims verrü. Werkst	59,95	
Quiz & Co 7-8	19,95	
Quiz & Co 8-9	19,95	
Robin Hood	49,95	
Töff Töff und ... je	24,95	
Toy Story Spiele Action	44,95	
Tuneland	29,95	
Verkehrsspiel	29,95	
Zwillinge im Zauberland	39,95	

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

Notebook Joystickport	**84,95**
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Bat	**29,95**
Alfa Dread Joypad	**19,95**
Alfa Twin Box	29,95
Alfa Quad Box	49,95
Dashboard	**119,95**
Dashb. + Constructor	**134,95**

CH Products	
Flightstick Pro	84,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick	199,95
Force FX Feedback	**229,95**
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2	109,95
Grip + 2 Game Pads	119,95
Grip 2er Pack	59,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme digital	84,95
Warrior	124,95
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,95
Precision Pro	89,95
Pro	87,95
Force Feedback	249,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	119,95
TM Formula T2 Lenkr.	194,95
TM T2 + Rallye R. 97	239,95
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244,95

Soundkarten

SB 64 Value	169,95
Yam. Wavetable Upgr.	199,95
Guillemot Maxi Sound 64	
Dynamic 3D PnP+POD	219,95

Speicherbausteine PS/2 60ns

8 MB EDO	54,95
16 MB EDO	99,95
32 MB EDO	209,95

nur Markenware!

3D Grafikkarten

Diamond Monster 3D	329,95
Diamond Viper V330	339,95
Elsa Victor Erazor	339,95
Orchid Righteous 3D	309,95
Guillemot Maxi Gamer	289,95

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt:
Heliapassage - 06151/28860

71032 Böblingen:
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:
In d. Brandstatt 6 0831/17762



88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

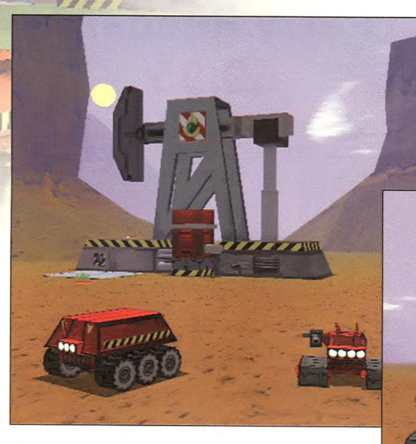


89073 Ulm
Frauenstr. 118 -0731/9216497

Wo gibt's das noch? Über 1.500 verschiedene Spiele vorrätig!

MACHINES

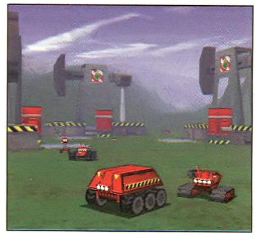
Echtzeitstrategen sollten schon mal die Ölfilter putzen, denn im Herbst rollt nämlich eine Verschrottungs-Orgie auf sie zu



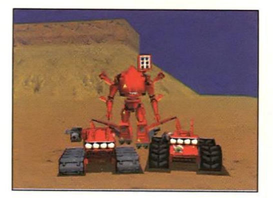
Eine Rohstoff-Förderanlage sorgt für volle Lager



Unterwegs zu neuen Ufern



Stahlleben im Grünen



Attacker in verschiedenen Entwicklungsstadien: Vorne rechts das Basismodell, hinten ein Hitech-Krieger

Machines
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Probe/Acclaim
Erscheinen geplant:
Herbst '98

Probe Entertainment sitzt im Londoner Vorort Croydon, einem hübsch langweiligen und schneesturmgeplagten Industriestädtchen. Kein Wunder, daß man dort auf die Idee kam, Maschinen gegen Maschinen antreten zu lassen; Explosionen erzeugen schließlich Wärme. Doch zur Sache: In einer weit vorausliegenden Zukunft baut die Menschheit robotische Sonden, die zu fernen Planeten geschickt werden, um dort die Lage der Dinge zu checken und eventuelle Kolonisierungsbestrebungen zu unterstützen. Aber wie es in solchen Fällen immer so geht (da müßt ihr bloß Faust oder Frankenstein fragen): Die Blechkameraden machen sich selbständig und verfolgen ihre eigenen Ziele, die in der Hauptsache darin bestehen, allen Artgenossen den synthetischen Hals umzudrehen.
In dieser Lage übernimmt der Spieler eine auf einem unbekannten Planeten gelandete Sonde: Möglichst schnell (und in vielen verschiedenen Missionen) gilt es nun, Rohstoffe aufzuspüren, Fabrikationsanlagen zu bauen und ein paar Kampfroboter zu basteln, denn in einem Punkt herrscht absolute Klarheit: Die Kumpels von der anderen Baustelle sind auch schon da – aber schließlich kann es nur einen Robbi-Tobbi geben! Als solcher verfügt man also über etliche bewegliche Fliewatüüts (wie z.B. Erkunder, Konstrukteure und, gewissermaßen, Destrukteure), die sich aus der Vogel- wie auch First-Person-Perspektive steuern lassen, prinzipiell jedoch ihre Aufgaben eigenständig erledigen. Ja, man wird sogar eine Art Manager bzw. Aufseher bauen können, dem im späteren Verlauf komplexe Jobs übertragen werden dürfen, um die man sich dann nicht mehr selbst kümmern muß. Genau das Feature also, das „Age of Empires" am Ende gefehlt hat.
Bauen und Hauen aber, ist natürlich nur die halbe Miete: Von jedem der diversen Fahrzeuge existieren nämlich insgesamt zehn Designs, die in fortschreitender Reihenfolge leistungsstärker sind und mit der Zeit entwickelt werden können. Dabei kommen unterschiedliche Konzepte zum Tragen. Die Transporter etwa werden von einer Generation zur nächsten immer größer und stärker – bis die Entwicklung umkippt und sich auf Schnelligkeit konzentriert, womit wieder kleinere Brummis angesagt sind. Davon abgesehen, bestehen die einzelnen Einheiten aus etlichen Einzel-Komponenten, was die Vielfalt verstärkt. So könnte z.B. ein weit fortgeschrittener Transporter zwar schnell sein, doch wenn er mit einer KI von niedriger Stufe ausgestattet ist, wird er trotzdem jeden zweiten Felsen rasieren.
Optisch ist eine recht ansehnliche Grafik mit leicht comicmäßigem Touch geboten, die auch etliche kleine Animationen aufweist. In dieser Hinsicht hatte die sehr frühe Version, die wir bei einem Besuch in Croydon sehen konnten, zwar noch nicht so viel zu bieten, aber „Machines"-Producer Tim Bradstock führte uns separat einige Animationssequenzen vor, die ziemlich vielversprechend aussahen. Alles in allem steht zu hoffen, daß hier ein kommender Straßenfeger in der Entwicklung ist... *jn*

Höchste Einschaltquoten

RTL2

die RTL2-Mega Games für Ihren PC

Simulations

Grandprix 2
Formula One Grand Prix 2 ist eine Rennsport-Simulation, die neue Dimensionen der Realitätsnähe und Detailtreue erreicht. Holen sie tief Atem, bringen sie den Motor auf Touren, betätigen Sie die Kupplung, legen sie den ersten Gang ein und machen sie sich bereit das Rennen gegen die weltbesten Grand-Prix-Fahrer aufzunehmen.
© 1995 MicroProse

ATF Gold
ATF Gold ist eine der besten Multiplayer-Luftkampfsimulationen optimiert für Windowsi95. Es besteht aus dem preisgekrönten Spiel "Advanced Tactical Fighters" und dem Zusatzspiel ÑNATO Fighters Mit ATF Gold erleben Sie schon heute den Luftkampf des 21. Jahrhunderts.
© 1997 Electronic Arts

EF 2000
Der EuroFighter 2000 ist das Flugzeugprojekt für das nächste Jahrtausend. Fliegen Sie in dieser erstklassigen Simulation den EF 2000 und bekämpfen Sie Ihre Gegner in atemberaubenden Manövern mit einzigartig realistischen Luftkampftaktiken.
© 1995 Ocean of America, Inc. © 1995 Digital Image Design.
ISBN 3-85323-290-6

Überall im guten Fachhandel



Science Fiction

Crusader
Sie sind ein abtrünniger Silencer, der es mit dem mächtigen World Economic Konsortium aufnimmt. Nur Ihr Instinkt, Ihre schnelle Reaktion und Ihre Feuerkraft können Sie heil durchbringen. Erkunden Sie 10 Missionen mit jeweils mehreren Ebenen, bekämpfen und besiegen Sie Ihre listigen Widersacher.
© 1996 ORIGIN Systems, Inc.

Wing Commander IV – Der Preis der Freiheit
Wing Commander IV kombiniert einen spannungsgeladenen Hollywood-Film, dessen Dreharbeiten mehrere Millionen Dollar gekostet haben, mit einer meisterhaften Weltraumkampf-Flugsimulation. Der Frieden wird von mysteriösen Piraten gestört – Zeit für Sie, den Kampf zur Rettung der Menschheit aufzunehmen.
© 1995 Origin Systems, Inc.

Privateer 2 – The Darkening
Ser Arris wurde nach dem Absturz seines Raumfrachters in einen langen künstlichen Schlaf versetzt Nach seiner Genesung wurde er während eines Angriffs auf das Krankenhaus entführt. Durch viel Geschick konnte er entkommen und durchstreift nun die Galaxis auf der Suche nach seiner Identität...!
© 1996 Origin Systems, Inc.
ISBN 3-85323-289-2

MEDIA PUBLISHING
AN ENTERTAINMENT COMPANY

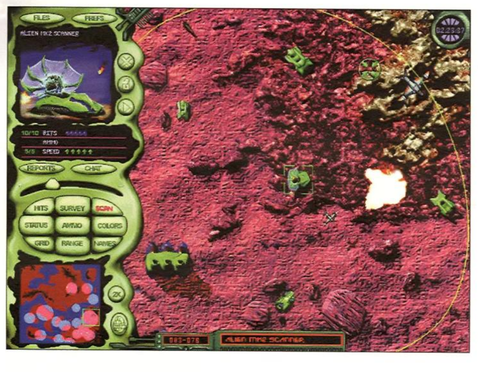
Im Vertrieb von KOCH Media

* unverbindliche Preisempfehlung

M.A.X. 2

Galaktische Echtzeit

Im ersten Teil durften wir hektisch Ressourcen einsammeln und wieder verpulvern, jetzt kommt es noch dicker...



Aliens auf dem Kriegspfad



Wasserschlachten auf fremden Ozeanen

M.A.X. 2
Genre
Strategie
Hersteller
Interplay
Erscheinen geplant:
1.Quartal 1998

Die Menschheit hat es endlich geschafft: Sie wird in die Gemeinschaft der Sternenvölker aufgenommen. M.A.X.1 muß somit ein voller Erfolg gewesen sein, oder? Mehrere Aufgaben waren zu erfüllen: Gemeinsame Sprache und Regierung, innerer Friede, Abrüstung und die ausschließliche Kolonisierung freigegebener Welten. Dann sollten die aufsässigen Terraner alle Rechte erhalten und im Rat der Milchstraße mitreden dürfen. Aber dabei gilt doch die alte Regel: Traue nie einem Alien! Natürlich standen die Menschen unter strikter Überwachung durch den interplanetarischen Geheimdienst. Und genauso natürlich schlüpften sie durch die Maschen des Netzes und gründeten wilde Ansiedlungen auf verbotenen Planeten. Auf einem davon machten die Kolonisten eine überraschende Entdeckung: Eine Basis, deren Technologie von keiner bekannten Rasse abstammte. Und noch eine Entdeckung: Die Basis war nicht völlig verlassen, denn kaum betreten, erwachte sie zum Leben und spuckte Heerscharen von biomechanoiden Kriegern – die Sheevat – aus, die alles Leben auslöschten. Inzwischen ist eine Einsatztruppe des galaktischen Rates unterwegs, um die aufrührerischen Siedler von jenem verbotenen Planeten zu vertreiben. Sie besteht aus menschlichen Söldnern, was die Sache nicht gerade einfacher macht. Aber kaum angekommen, sehen sie sich mit einer unbekannten Streitmacht konfrontiert. Nun nimmt das Schicksal seinen Lauf und zehn Missionen lang kämpfen Menschen gegen Sheevat, wobei sich auch andere Völker einmischen. Alles spielt sich auf den verschiedenen planetaren Oberflächen ab, und der Spieler betrachtet das Geschehen, man höre und staune, nicht in isometrischer Ansicht, sondern strikt von oben. Trotzdem ist die Grafikengine soweit poliert worden, daß ein hoher Grad an realistischer Darstellung zu erwarten ist. Außerdem läßt sich, der Gewohnheit folgend, das Ganze in die beliebte Schrägansicht kippen. Auch sonst versucht Max 2, in allem das Beste beider Welten anzubieten. So habt Ihr die Möglichkeit, zwischen Echtzeit- und Rundenmodus zu wählen. Die beiden beteiligten Seiten haben jeweils spezifische Eigenschaften und Waffen, Bergbau und Forschung spielen ebenfalls eine große Rolle. Da sowohl die gesamte Landschaft als auch sämtliche Einheiten in 3D gerendert wurden, wird es für Solo- und Multiplayer eine Menge zu sehen geben. Die Screenshots dieser Alpha-Version jedenfalls bescheinigen dem Spiel eine Anwärterposition auf den Thron des Echtzeitgrafikkönigs '98.*fe*



Amphibische Operationen in 3D



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9:00 - 13:00 + 13:30 - 18:00, Sa. 9:00 - 12:00

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 16:00

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 14:00

CD-ROM GAMES

3D ULTRA PINBALL 3 -LOST CONTINENT-	KD	44,90
3rd MILLENIUM	KD	79,90
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL	KD	49,90
AGE OF EMPIRES	KD	79,90
AGE OF EMPIRES CLUEBOOK	KD	19,90
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95	KD	79,90
AHX-1 VIPER	KD	79,90
AKTE EUROPA	KD	69,90
ALARM FÜR COBRA 11 (RTL)	KD	39,90
ALEXANDER DER GROSSE	KD	69,90
ANDRETTI RACING / WIN 95	KD	75,90
ANNO 1602 (02/98)	KD	79,90
ANSTOSS 2	KD	69,90
ARMORED FIST 2.0	DA	69,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
ATLANTIS	KD	79,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLEGROUND: NAPOLEON IN RUßLAND	KD	65,90
BETRAYAL AT ANTARA (12/97)	DA	79,90
BIRTHRIGHT	KD	79,90
BLADE RUNNER	KD	85,90
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BLEIFUSS 2 RALLY	KD	49,90
BUCCANEER / WIN 95	KD	69,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CAPITALISM PLUS	DA	59,90
CARMAGEDDON dt.	KD	69,90
CARMAGEDDON SPLAT PACK	KD	29,90
CART PRECISION RACING	DA	99,90
CHASM	KD	59,90
CIVILIZATION 2 UNENTDECKTE WELTEN	KD	29,90
CIVIL WAR GENERAL 2	KD	59,90
CLOSE COMBAT 2	KD	85,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMBAT CHESS	KD	69,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
CONSTRUCTOR	KD	65,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	69,90
CROC (01/98)	DA	79,90
DAGGERFALL - BATTLESPIRE	E	79,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	DA	69,90
DARK COLONY	KD	59,90
DARK COLONY MISSION CD	KD	29,90
DARK EARTH	KD	69,90
DARK REIGN	KD	79,90
DEMONWORLD	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD	29,90
DER VERGESSENE GOTT	KD	69,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (12/97)	KD	79,90
DESCENT COMPILATION (1&2)	DA	49,90
DIABLO	DA	49,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE	KD	39,90
DIABLO ZUSATZ: DIABOLISCHE TRICKS	KD	29,90
DIANA SCREENSAVER	DA	29,90
DIE NORDLANDTRILOGIE	KD	49,90
Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva		
DREAMS TO REALITY	KD	85,90
DSF GOLF	KD	39,90
DUNGEON KEEPER	KD	69,90
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons	KD	35,90
DUNGEON KEEPER: Xtreme Dungeons	DA	29,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
EASTERN FRONT (EMPIRE)	KD	79,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F-16 AGRESSOR (11/97)	DA	69,90
F1 GP 2: PERFECT GP TRACK PACK	DA	29,90
F1 MANAGER PROFESSIONAL	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II UPGRADE	KD	19,90
FALLOUT (01/98)	DA	69,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	79,90
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98)	KD	79,90
FIGHTING FORCE	KD	79,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	99,90
FLIGHT UNLIMITED 2 (02/98)	KD	79,90
F L O Y D	KD	69,90
FLYING CORPS GOLD	KD	79,90
FLYING SAUCER (02/98)	KD	65,90
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	DA	59,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	59,90
FORSAKEN (12/97)	DA	75,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	KD	129,90
FROGGER	KD	69,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
GAMEBOX 2 (FUNSOFT) INCL. PATRIZIER, KAISER, HANSE, EARTHWORM JIM 2, ... INSGESAMT 50 SPIELE	DA	34,90
GOLD GAMES 2 (23 CDs VON TOPWARE)	KD	39,90
G-POLICE	KD	79,90
GRAND THEFT AUTO	DA	59,90
HANNIBAL	KD	69,90
HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK	KD	34,90
HEAVY GEAR	KD	75,90
HERCULES ACTIONSPIEL	KD	69,90
HEROES OF M&M 2 FULL FANTASY PACK 1&2	KD	69,90
HERSCHER DER MEERE	KD	79,90
HOLIDAY ISLAND & SCENARIO	KD	49,90
HUGO 5	KD	65,90
HUGO WINTERGAMES	KD	39,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	KD	69,90
INCUBATION	KD	69,90
I-WAR	KD	69,90
JEDI KNIGHT	DA	79,90
JET FIGHTER 3	KD	75,90
JOINT STRIKE FIGHTER	KD	79,90
KICK OFF 98	KD	59,90

CD-ROM GAMES

KKND X-TREME / WIN 95 (12/97)	KD	59,90
LANDS OF LORE 2	KD	69,90
LINKS LS 98	DA	79,90
LINKS 98 KURSE	JE	39,90
Valhalla, Valderama, Congressional, Davies love		
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 ROYAL EDITION	KD	69,90
LUCAS ARTS 10 ADVENTURES	KD	54,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
LULA INSIDE	KD	29,90
MADDEN 98	KD	79,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MAGESLAYER	DA	79,90
MANX TT SUPERBIKE	DA	75,90
MASTER OF ORION 2	KD	54,90
MAX MONTEZUMA	KD	75,90
MEGA PACK 8 incl. Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rally Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, iM1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4 und Return to Zork	DA	85,90
MEPHISTO GENIUS GOLD EDITION 98	KD	69,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION	KD	69,90
MONSTER TRUCKS	DA	59,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	79,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
MYTH - KREUZZUG INS UNGEWISSE	KD	79,90
NBA 98 / WIN 95	KD	79,90
NBA HANGTIME	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NETSTORM	KD	69,90
NHL BREAKAWAY™ 98	KD	69,90

TOP GAMES Januar

F1 Racing Simulation – Kompl. Dt. 69,90 DM
Men in Black – Dt. Anl. 69,90 DM
Monkey Island 3 – Kompl. Dt. 79,90 DM
Wing Commander Prophecy – Kompl. Dt. 79,90 DM
Tomb Raider 2 – Kompl. Dt. 69,90 DM
Star Fleet Academy – Kompl. Dt. 69,90 DM
Diablo incl. Hellfire – Dt. Anl. 75,90 DM
Lords of Magic – Kompl. Dt. 59,90 DM
Diablo Hellfire – Dt. Anl. 39,90 DM
Red Baron 2 – Kompl. Dt. 65,90 DM

NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	79,90
NUCLEAR STRIKE	KD	69,90
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE	KD	79,90
OSTFRONT / WIN 95	KD	69,90
OUTLAWS	KD	79,90
OVERBOARD	KD	69,90
PANZER GENERAL 3D	KD	69,90
PANZER GENERAL 3D INCL. HINT-MAGAZIN	KD	79,90
PAX CORPUS	KD	85,90
PAZIFIK ADMIRAL	KD	69,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE	KD	79,90
PERFECT ASSASSIN	KD	75,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE	KD	75,90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	KD	65,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PILGRIM	KD	69,90
PIRATEN (01/98)	KD	65,90
POLICE QUEST S.W.A.T. 2 (01/98)	DA	79,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (02/98)	KD	79,90
POWER BOAT (01/98)	DA	69,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	KD	59,90
PRINT MASTER 4.0 GOLD DELUXE	KD	49,90
PRIVATE EYE	KD	75,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PRO POOL 3D	E	59,90
PUZZ 3D	KD	49,90
RAYMAN'S WORLD	KD	49,90
RED BARON 2 (12/97)	KD	65,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	KD	59,90
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	69,90
SEVEN KINGDOMS	KD	79,90
SHADOWS OF THE EMPIRE	DA	69,90
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95	KD	79,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90

CD-ROM GAMES

SIM CITY 3000 (12/97)	KD	99,90
SONIC 3D - FLICKY'S ISLAND-	KD	49,90
STARSHIP TITANIC (DOUGLAS ADAMS)	DA	69,90
STAR TREK: CAPTAINS CHAIR	E	75,90
STAR TREK ENCYCLOPEDIA	E	69,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	59,90
STEEL PANTHERS III	DA	69,90
STREETS OF SIM CITY / WIN 95 (12/97)	KD	79,90
SUB CULTURE	DA	69,90
SUPER SONIC RACERS	KD	69,90
SWING	KD	39,90
TAKE NO PRISONERS	E	75,90
TEST DRIVE 4 / WIN 95	KD	79,90
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	KD	79,90
THEME HOSPITAL & SIM CITY 2000 COLL.	KD	79,90
TITANIC	KD	39,90
TOCA (TOURING CAR CHAMPIONSHIP)	KD	79,90
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
TOPWARE GOLD 4 (34 ANWENDUNGEN)	KD	39,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TUROK	KD	75,90
UBIK (12/97)	KD	85,90
ULTIMA ONLINE	E	99,90
UPRISING	E	79,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL POOL 2	DA	69,90
WARHAMMER: DARK OMEN (12/97)	KD	69,90
WARWIND 2 / WIN 95 (01/98)	KD	69,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER PROPHECY	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORMS 2	KD	75,90
X-COM: APOCALYPSE	KD	75,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	DA	49,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	KD	85,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION: BALANCE	E	39,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90
ZORK - DER GROßINQUISITOR	KD	75,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	DA	29,90
7TH GUEST / 11TH HOUR	DA	29,90
3D LEMMINGS	KD	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS	KD	29,90
7TH LEGION / WIN 95	KD	39,90
ACES OF THE DEEP	KD	24,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AIR WARRIOR II	KD	39,90
ALADDIN -DISNEY-	KD	39,90
ALIEN TRILOGY	KD	19,90
ANTIGOTCHI	KD	24,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	15,90
BATTLE ISLE 3	KD	39,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95	KD	39,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CREATURES	KD	35,90
CYBERIA 2	KD	29,90
DAS DSCHUNGELBUCH -DISNEY-	KD	39,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DAY OF THE TENTACLE + SAM & MAX	KD	29,90
DER KÖNIG DER LÖWEN -DISNEY-	KD	39,90
DESTRUCTION DERBY 2	KD	29,90
DIE ENTSCHEIDUNG	KD	29,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2	KD	39,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD	29,90
DRAGON LORE 2	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
EARTHWORM JIM 1&2	KD	29,90
ECSTATICA	DA	29,90
EXTREME ASSAULT	KD	39,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC	KD	29,90
FALLEN HAVEN	KD	29,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 97	KD	39,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	39,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	KD	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	29,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	29,90
HARPOON 97	E	29,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOT-	KD	19,90
HUGO 3	KD	29,90
iM1A2 ABRAMS PANZER	KD	29,90
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KRAZY IVAN	KD	29,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	DA	24,90
LARRY 7	KD	39,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	14,90
M.A.X.	KD	39,90

CD-ROM PREISHITS

MAD TV 1&2	KD	29,90
MAG!	KD	24,90
MDK	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	KD	29,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	29,90
NHL HOCKEY 97	KD	39,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	KD	19,90
OTHELLO	KD	19,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	24,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	19,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 1&2 INCL. MISSIONS	KD	24,90
POLE POSITION	KD	29,90
POLICE QUEST S.W.A.T. (Sierra Originals)	DA	29,90
POOL CHAMPION	E	9,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	29,90
PRO PINBALL - THE WEB (Softprice)	DA	29,90
PYST	KD	19,90
RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SCHLEICHFAHRT	KD	34,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	KD	24,90
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM CITY CLASSIC	KD	9,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	19,90
SIMON THE SORCERER 1&2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPEED RAGE	DA	19,90
SPEEDSTER	DA	19,90
STAR FIGHTER 3000	DA	19,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	24,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2	KD	29,90
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	35,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	35,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	9,90
TIME WARRIOR	DA	29,90
TOON STRUCK	KD	24,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	19,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WING COMMANDER 4 (02/98)	KD	29,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORMS UNITED	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	29,90

PC Zubehör

YAHTZEE	KD	19,90
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE-	KD	35,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIAMOND MONSTER 3D (3DFX ADD-ON-BOARD)		339,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ANALOG PRO STICK INCL. SCHLEICHFAHRT VON BLUE BYTE	KD	49,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
LARA CROFT FIGUR AUS TOMB RAIDER 1&2		69,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	299,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SAITEK PC DASH	DA	119,00
SAITEK PC DASH INCL. CONSTRUCTOR	KD	139,90
THRUSTMASTER FORMULA T2	DA	199,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	E	249,00

P R E I S H I T ! ! !
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD & PEDALE INCL. F1 RACING SIMULATION UBI SOFT 299,90

THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	E	119,00
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JOYSTICK	E	159,90
THRUSTMASTER RAGE 3D GAMEPAD	E	99,00
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II	E	159,90

DER NEUE KATALOG IST DA !!! GLEICH ANFORDERN...*
*Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

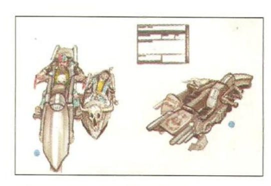
ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 8,00 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

FORSAKEN

Im 22. Jahrhundert, so will es Probe, haben wir leider alle Pech gehabt



Eines der zur Verfügung stehenden Flugbikes als gezeichnete Skizze...



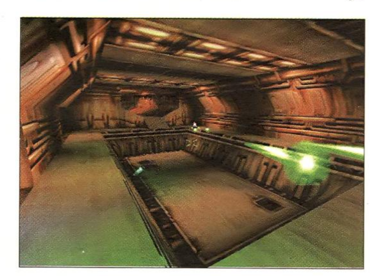
...und als abhebefertiges Modell mit Besatzung!

Forsaken
Genre
3D-Action
Hersteller
Probe/Acclaim
Erscheinen geplant:
März '98

Eine Rakete (rechts) rast auf ihr Ziel zu; man beachte die entsprechende Spezialperspektive links oben

In den Laboren der Wissenschaftler gerät nämlich ein physikalisches Großexperiment außer Kontrolle, und innerhalb weniger Tage ist sämtliches Leben erloschen – nur noch ein paar galaktische Bounty-Hunter düsen auf fliegenden Motorrädern durch die Gegend und durchstöbern die Ruinen nach Brauchbarem. Ende des 20. Jahrhunderts freilich haben wir alle Glück gehabt, denn aus diesem Szenario haben die britischen Probierer einen 3D-Shooter im Stile von „Descent" gemacht, nach dem wir uns noch vor dem Sommer alle Finger ablecken werden. Es ist kaum zu glauben, was die Programmierer hier alles aus dem Computer herauszaubern: transparente Explosionen ohne 3Dfx-Karte, hauchzarte Lichteffekte, superdetaillierte Umgebungen, ruckelfreie Action selbst auf kleinen Pentiums! Das glaubt ihr nicht? Verständlich, hätten wir auch nicht getan, wenn wir es nicht mit eigenen Augen gesehen hätten.

In der Haut eines der 16 vorgefertigten Charaktere gilt es, die ebenfalls 16 Level und/oder 10 Multiplayer-Ebenen zu überstehen. Dabei kann es sich um eher linear aufgebaute Labyrinthe handeln (obwohl auch die verzwickt genug sind), oder um ausufernde Erforschungs-Aufträge. Im Normalmodus übernehmen zahlreiche robotische Überbleibsel der irdischen Zivilisation den Part der Gegner. Wer hier mit seinem Flugrad nicht geradezu tanzen kann – was trotz der durchaus eingängigen Maus/Tastatur-Mischsteuerung und ...hlbaren Perspektive (Third- und ...) erstmal gelernt sein will – der ... Hilfe der überall herumliegenden Goodies (Schilde, Waffen oder zeitweilige Unsichbarkeit) ohnehin nicht mehr. Am oberen Bildschirm können zwei Sonder-Views aktiviert werden – ein Rückspiegel sowie eine Spezialkamera, die abgeschossenen Raketen folgt. Der Blick nach hinten ist übrigens besonders im Multiplayer-Modus von Bedeutung: Nach einer gewissen Anzahl von eingesteckten Treffern fängt das eigene Heck an zu qualmen – untrügliches Kennzeichen für menschliche Verfolger, daß der „Afterburner" bald über den Jordan gehen wird. Tja, und im Spiegel kann man nämlich seinen eigenen Rauch sehen und weiß also, daß man sich nichts mehr leisten darf. Überhaupt, die Multi-Option! Schon im Normal-Modus ist „Forsaken" beeindruckend genug, aber wer einmal gegen menschliche Gegner angetreten ist, der hört so schnell nicht mehr damit auf – könnte also sein, daß den Platzhirschen im Genre bald ein Erdbeben bevorsteht... *jn*



Schüsse jagen durch die Halle und färben Boden und Wände zartgrün

DIE BY TH

Der bewe

Lara Croft scheint ein fruchtbares Mädel zu sein – ihre Nachkommenschaft hat sich jetzt wieder um eins erhöht...

Auf Wunsch zeigen die rot/grünen Balken über den Köpfen den Gesundheitszustand an

Dieser schicke Level ist mit Drachenköpfen geschmückt...

WAS IST VSIM?

Kurz gesagt läßt sich das neue Animationsverfahren auf die Formel „Mathematik statt Motion Capturing" reduzieren. Die graue Eminenz hinter der Erfindung ist Dr. Peter Akemann – er entwickelte während seiner Mathe-Studien in Berkeley die Idee, daß es möglich sein müßte, das komplette Bewegungsspektrum eines menschlichen Körpers durch Formeln zu beschreiben. Eine solche Methode hätte den Vorteil, daß sie nicht auf die beschränkten, vorgefertigten Animationen angewiesen wäre, die durch Motion Capturing, Programmierung oder andere Verfahren zustandekommen. Nun, „Die By the Sword", das erste Computerspiel, das auf dieser Basis funktioniert, beweist zur Genüge, daß Akemanns Vorhaben gelungen ist. Zwar ist es schwieriger als in vergleichbaren Games, die Steuerung seiner Figur wirklich zu beherrschen, aber dafür wird man mit einer unendlichen Vielfalt möglicher Sprünge, Ducker, Rennstrecken oder Arm- und Beinschlenkern belohnt, ganz zu schweigen von den realistischen Reaktionen eines getroffenen Gegners.

Ja, es stimmt, unser Job als Spieleredakteur besteht meistens darin, daß wir mehr oder weniger immer wieder dasselbe auf den Schreibtisch bekommen. Aber manchmal gibt es eben doch noch etwas Neues: Eine besonders prächtige Grafik zum Beispiel, ein paar originelle Rätsel, eine extra spannende Geschichte. In diesem Fall ist es tatsächlich eine komplett neue und revolutionäre Animationsmethode, die alle bisherigen Verfahren wie Programmierung, Motion Capturing oder digitaliserte Videos überflüssig macht. Mehr dazu siehe Kasten „Was ist VSIM?". Hier wäre zunächst zu berichten, daß das Spiel vom Grundprinzip her recht gut mit „Tomb Raider" vergleichbar ist – zumindest im Quest-Mode. Dort abenteuert man sich durch sieben grundverschiedene 3D-Labyrinthe, wobei man sich hier unter „abenteuern" nichts Falsches vorstellen sollte. Es geht schon in erster Linie um (Schwert-) Kämpfe, andere Spielelemente wie das Betätigen von Hebeln oder das Aufsammeln von Gegenständen, stehen eindeutig im Hintergrund. Andererseits stellen die Prügeleien weitaus höhere Anforderungen als etwa bei der Kollegin Lara. Die hat ja beispielsweise automatisch gezielt, wenn ein Gegner in Sichtweite war – keine Rede davon in „Die By the Sword". Man muß hier schon selber wissen, was man tut, niemand hilft beim Zielen und Treffen.

Anders als bei „Tomb Raider" wird es keinen

Knifflig, knifflig - Feinde von vorn und hinten, während ein falscher Schritt dazu führt, daß man in die brodelnde Lava fällt...



Ein wenig eckig sehen die Polygoncharaktere schon noch aus

E SWORD

gte Mann

festgelegten Weg geben, dem man auf seinem Streifzug durch die Dungeons folgen muß, und zwar weder im geographischen noch im inhaltlichen Sinne. Wer beispielsweise eine Floßfahrt unternehmen möchte, kann sowohl die Kobolde vertreiben, die das Floß gerade benutzen, oder sich still in einer Kiste verstecken, die von den Wichten dann an Bord genommen wird.

Wem mehr an einem kurzen Kampf zwischendurch gelegen ist, der kann die „Arena" betreten, um mit bis zu drei computergesteuerten Gegnern eine kleine Meinungsverschiedenheit auszufechten. Last not least gibt es abgesehen von der Optik noch zwei weitere grundlegende Neuerungen in diesem Programm: Erstens wird es einen Multiplayer-Modus geben, wo sich via Netzwerk bis zu vier Kontrahenten auf einmal einklinken können (für Action-Adventures eine echte Novität), zweitens darf man in einem separaten Move Editor vorher bestimmte Bewegungen bzw. Bewegungsfolgen ausarbeiten und dann später im Spiel als kleine Überraschung per Knopfdruck vom Stapel lassen. Diese selbstfabrizierten Special Moves können natürlich auch mit Freunden getauscht werden!

jn



Diese Studie zeigt die vielen Bewegungen während eines Sprungs

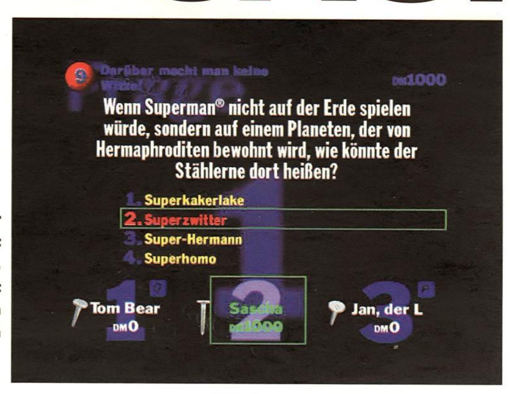


Hier im Move Editor üben wir einen Hopser, mit dem wir später den Gegner überspringen und ihm in den Rücken fallen wollen

Die By the Sword
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Interplay/Acclaim
Erscheinen geplant:
März '98

YOU DON'T KNOW JACK

Habt Ihr auch die Schnauze voll von Quizsendungen, bei denen selbst Eurer Oma die Füße einschlafen?



Und schon wieder hat jemand recht gehabt... Gut geraten ist manchmal auch halb gewonnen



So schnell kommt man selbst als Redakteur zu Geld...



Drei Mann, drei Tasten: Das ist ein Wort!

Dann seid Ihr bereit für „You don't know Jack"! YDKJ ist eine durchgeknallte Quizsendung aus den Staaten (woher auch sonst?), die über Sierra bereits einige Versoftungen erfahren hat. Leider haben sich die lieben King`s-Quester nicht getraut, sich die extremen Lokalisierungskosten für eine deutsche Version aufzubürden, dafür ist aber BMG Interactive in die Bresche gesprungen, und läßt in Kürze auch auf Deutsch ablachen.

Also, YDKJ ist keine Parodie, sondern eigentlich eine völlig ernst gemeinte Quizshow, nur mit dem kleinen Unterschied, daß sie sich selber nicht ganz ernst nimmt. Bis zu drei Spieler können sich gleichzeitig um die Jagd nach (imaginärer) Knete ins Rennen stürzen, und dabei aus Fragekategorien wie: „Berühmte Fernsehunde und Prostition", „Julius Cäsar und Schwanzus Longus", oder „Sadomasochismus und Gesunder Schlaf" wählen. Hierzu wird dann entweder eine Frage mit mehreren vorgegebenen Antworten präsentiert, oder es gibt Sonderrunden, in denen verkauderwelschtes Deutsch entwirrt oder sinnverwandte (manchmal auch sinnlose) Wortpaare auseinandergeklaubt werden müssen.

Die bis zu drei Spieler sitzen gemeinsam vor einem Keyboard, aber wer jetzt glaubt, daß das ziemlich unbequem ist, wird davon angenehm überrascht, wie gemütlich man einen Dreier an der Tastatur überstehen kann. You Don't Know Jack bietet über 800 Fragen, die komplett und wahnwitzig ins Deutsche transportiert wurden, so daß, wenn man von der großen Fragerunde à 21 Kategorien ausgeht, einige Abende vergehen werden, bevor sich die Fragen wiederholen. Und selbst wenn sie dies tun, ist alles stets ein wenig hektisch vor dem gemeinsamen Monitor, daß man sich schnell auch ein zweites oder drittes Mal von Jack ins Bockshorn jagen läßt, wenn er in Sekundschnelle aufzählt, daß „Tick die Sonne, Trick der Mond und Track die Erde ist", und nur wenige Augenblicke vergehen dürfen, bis Ihr herausgefuselt habt, wie die Entchen zueinander stehen müssen, damit es eine Sonnenfinsternis gibt: „Tick steht vor Track, aber Trick zieht sich die Hose runter, oder Track sitzt auf Trick und Tick beschwert sich beim darüber beim Gesundheitsamt... usw. Fröhliches und vor allem zweideutiges Gekicher ist bei YDKJ immer dabei, aber sogar Solo-Runden machen noch genügend Spaß auf einen Quickie zwischendurch.

ts



You don't know Jack
Genre: **Quizshow**
Hersteller **BMG Interactive**
Erscheinung geplant: **Mitte Februar**



Hier ist der Seifen-Junkie gefragt

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!
Perry Rhodan
Operation Eastside
Deutsche Version
DM 69,99

CD-ROM

3 D Pinball Teil 3	DV	47,99
3´rd Millenium	DV	79,00
3D Ultra Minigolf	DV	49,99
688 Hunter Killer	DV	76,99
7th Legion	DV	69,99
A.T.F. 98	DV	74,99
Abenteuer a. d. Legoinsel	DV	49,99
Agent Armstrong	DV	69,99
Age of Empires	DV	79,99
AH 64 Longbow 2	DV	79,00
AHX 1 Viper	DA	69,99
Akte Europa	DV	74,99
Alexander der Große	DV	59,99
Andretti Racing	DV	79,00
Animal	DV	69,99
Anno 1602	DV	x69,99

CD-ROM

Fallout	DV	x 74,99
Fifa Soccer 98	DV	79,00
Fighters Antology	DV	72,99
Fighting Force	DA	79,99
Flight Unlimited 2	DV	x79,99
Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	DV	74,99
Flugsimulator 98	DV	109,99
Flying Corps Gold	DV	79,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	64,99
F1 GP 2-Track Pack 2	**DV**	**25,99**
Fritz 5 Schach	DV	109,99
Frogger	DV	69,99
G - Police	DA	87,99
Galapagos	DV	79,00
Gettysburg/Sid Meier	DV	72,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Anstoss 2	DV	69,99
Armored Fist 2	DA	74,99
Armored Fist 2	DV	x74,99
Atlantis	DV	76,99
Atomic Bombermann	DA	59,99
Baphomets Fluch 2	DV	74,99
Battle Isle 4 Incubation	DV	69,99
Betrayal in Antara	DV	79,99
Birthright	DV	69,99

Civilization 2 Data Fantastic-Worlds
Deutsche Version DM 39,99

Blade Runner	**DV**	**84,99**
Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	DV	59,99
Bleifuß Rally	**DV**	**49,99**
Boggle	DA	39,99
Brücke von Arnheim	DV	84,99
Buccaneer	DA	69,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Carmageddon	DV	69,99
Casper	DV	39,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization Data-Fantastic Worlds	DV	39,99
Comanche 3.0	DV	76,99
Comm.&Con. 2 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Gegenangriff	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	27,99
Constructor	DV	69,99
Conquest Earth	DV	79,99
Croc	**DA**	**79,00**
Dark Colony	DV	69,99
Dark Colony Data	DV	24,99
Dark Earth	DV	74,99
Dark Hermetic Order	DA	x69,99
Dark Reign	DV	79,99
Daytona USA deluxe	DV	69,99
Deathtrap Dungeon	DV	x79,99
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant	DV	69,99
Der Industrieg. Data	DV	29,99
Der vergessene Gott	DV	59,99
Diablo	DA	49,99
Diablo-Hellfire	**DA**	**34,99**
Die Siedler 2 + DATA	DV	74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Dogday	DV	69,99
Dreams	DV	72,99
Dream Team 98	DV	39,99
Dungeon Keeper	DV	76,99
Dungeon Keeper Data	**DV**	**29,99**
Earth 2140	DV	34,99

Grand Theft Auto	DA	59,99
Hannibal	DV	69,99
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	DV	29,99
Heavy Gear	**DV**	**74,99**
H. E. D. Z.	DV	x69,99
Hellfire	DA	34,99
Hercules	DA	69,99
Heroes of Might+MagicII -Data Price of Loyalty-	DV	29,99
Heroes of M + Magic II Sammlung: · Heroes o. M.+M. 1 · Heroes o. M.+M. 2 · Heroes o. M.+M.II Data	DV	79,99
Herrscher der Meere	DV	69,99
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	DV	64,99
Hugo Wintergames	DV	39,99

Wing Commander 4 KKND Hattrick zusammen nur!
Deutsche Version DM 49,99

IF - 22 Raptor	DV	79,99
I-War	DV	69,99
Imperialismus	DV	69,99
Imperium Galactica	DV	79,99
Incubation/Battle Isle 4	DV	69,99
Intern. Rallay Champ.	DV	74,99
Interstate 76	DV	69,99
Intervention	DV	72,99
Jedi Knight	DA	79,99
John Maddon NFL 98	DA	79,00
Joint Strike Fighter	**DA**	**79,99**
KKND - Extreme	DV	59,99

X-Wing vs. Tie-Fighter Mission-CD
Deutsche Anleitung DM 39,99

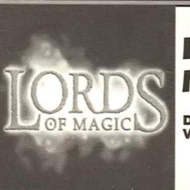
KKND Mission CD	**DV**	**x29,99**
Kick OFF 98	DV	59,99
Lands of Lore 2	DV	69,99
Legacy of Kain	DA	69,99
Leviathan t. Tone Reb.	DA	69,99
Links 98	DA	79,99
Little Big Adventure 2	DV	76,99
Lords of Magic	**DV**	**69,99**
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Earth 2140 Data + Pad	DV	19,99
Easy Ball	DV	54,99
Eastfront	DV	i.V.
Ecstatica 2	DV	79,99
Enemy Nation	DA	59,99
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 Manager Profes.	DV	69,99
F1 Racing/UBI Soft	DV	69,99
F 16 Agressor	DV	72,99
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99

Mageslayer	DA	79,99
Magic-Zusammenk.	DV	74,99
Magic-Zusamm.Data	**DV**	**39,99**
Man XTT Motorrad	DA	79,99
Master of Orion II	DV	49,99
Max Montezuma	DV	69,99
Men in Black	DV	69,99
MIA	DA	69,99
Might & Magic 6	DV	x74,99

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay



Lords of Magic
Deutsche Version
DM 69,99

Pax Imperia II
Deutsche Version
DM 69,99



Heroes of Might and Magic II-Data Price of Loyalty
Deutsche Version
DM 29,99

Joint Strike Fighter
Deutsche Version DM 79,99

Hellfire Diablo Mission CD
Deutsche Anleitung DM 34,99

TUROK
Deutsche Version DM 79,99

Dungeon Keeper Data
Deutsche Version DM 29,99

Heavy Gear
Deutsche Version DM 74,99

Wing Prophecy
Deutsche Version DM 79,00

Monkey Island 3	**DV**	**79,99**
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	DV	69,99
Monster Trucks	DA	72,99
Motor Mash	DV	49,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Myst 2 / Riven	DV	74,99
Myth	**DV**	**79,99**
NBA Hangtime	DA	69,99
NBA Live 98	DV	79,00
Need f. Speed 2 Edition	DV	79,00
Netstorm	DV	69,99
NHL Hockey 98	DV	74,99
NHL Power. Hockey 98	DA	x69,99
Nuklear Strike	DV	72,99
Obsidian	DV	59,99
Oddworld: Abe's Odyssey	DV	77,99
Outlaw	DV	74,99
Outpost Teil 2	DV	74,99
Overboard	DV	74,99
Pacific General	DV	69,99
Panzergeneral 3D	DV	69,99
Pax Corpus	DV	x67,99
Pax Imperia II	**DV**	**69,99**
Perfect Assasins	DV	69,99
Perry Rhodan	DV	x69,99
Phantasmagoria 2	DV	69,99
Pilgrimm	DV	69,99
Pinball 97	DA	49,99

POD - Planet o. Earth	DV	69,99
POD - Track Pack	**DV**	**19,99**
Populus 3´rd Coming	DV	x79,00
Print Artist 4.0	DV	39,99
Pro Pilot	**DV**	**79,99**
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Puzz 3 D	DV	49,99
Queen: The Eye	DV	79,00
Raymans World	DV	49,99
Red Baron 2	DV	x69,99

Magic Zusammenkunft Mission-CD
Deutsche Version DM 39,99

Resident Evil	DV	69,99
Risiko	DV	59,99
Rising Lands	DV	69,99
Riven / Myst 2	DV	74,99
Riverworld	DV	x79,99
Saber Ace:Conf.Korea	DV	69,99
Sens. Soccer 2000	DV	x79,99
Seven Kingdoms	**DV**	**74,99**
Shadow o. T. Empire	DA	74,99
Silent Hunter	DV	34,99

CD-ROM

Silent Hunter Data Nr. 2	DV	29,99
Sim City 2000 + Theme Hospital	DV	79,99
Sonic 3D	DA	49,99
Space Bar	DA	69,99
Stadt d. verl. Seelen	DA	69,99
Star Command	DA	69,99
Starcraft	DV	x84,99
Starfleet Academy	DV	69,99
Stealth Reaper 2020	DA	74,99
Steel Panther 3	DV	69,99
Streets o. Sim City	DV	79,00
Sub Culture	DV	74,99
Swing	DV	39,99
Syyrah Warp Hunter	DA	34,99
Takeru	DV	49,99
Test Drive 4	DV	79,00
TFX 3: F22	**DV**	**74,99**
Titanic	DV	39,99
TOCA Touring Car	**DA**	**79,00**
Tomb Raider 1	DV	64,99
Tomb Raider 2	**DV**	**79,99**
Total Annihilation	DV	79,99
Turok	**DV**	**79,99**
UBIK	DV	79,00
Unreal	DV	x79,99
Vermeer	DV	59,99
Virtual Fighter 2	DA	69,99
Virtual Pool 2	DA	69,99
Voodo Kid	DV	69,99
Warlord 3	DV	74,99
War Wind 2	DV	x69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
· Wing Commander 4 · KKND und Hattrick	DV	49,99
Wing Prophecy	**DV**	**79,00**
Worldwide Soccer	DV	69,99
Worms 2	DV	74,99
X-Com : Apocalypse	DV	74,99
X-Files	DA	x42,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV	84,99
X-Wing vs. Tie Fighter-Mission-CD	DA	39,99
Youngblood	DA	79,99
Zombieville	DV	64,99
Zorck: Großinquisitor	DV	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA	24,99
3 Skulls o. t. Toltecs	DV	29,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	29,99
Aces o.t. Deep	DV	19,99
Across the Rhine	DV	24,99
Anstoss + World Cup	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Caesar 2	DV	39,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Comanche 2.0	DV	24,99
Creatures	DV	29,99
Creature Shock	DV	12,99
Cyberia 1	DV	24,99
Deadlock	DV	29,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	24,99
Destruction Derby	DA	24,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Discworld 1	DV	24,99
Discworld 2	DV	29,99
DSF - Golf	DV	39,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	24,99
Ecstatica 1	DA	24,99
Extreme Assault	DV	39,99
F-14 Fleet Defender	DA	24,99
F-22 Lightning 2	DV	x29,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19,99
Fritz 4 Schach	DV	39,99
Gabriel Knight 2	DV	34,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager I	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indiana Jones 3+4	DV	24,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Larry 7	DV	39,99

Angebote: (Fortsetzung)

Last Dynasty	DV	19,99
Lemminge 1-3	DA	24,99
Lost Eden	DV	19,99
M.P.Ritter d. Kokusnuss	DV	19,99
Manic Karts	DA	12,99
Mega Race 2	DV	29,99
Mission Force Cyber.	DV	29,99
Monkey Island 1+2	DV	24,99
Nascar Racing 2	DA	39,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest SWAT	DA	29,99
Privateer 2	DV	x29,99
Pro Pinball the Web	DA	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
R.A.M.A	DV	24,99
Realm o. t. Haunting	DV	34,99
Rebel Assault 2	DV	29,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Road Rash	DV	29,99
Sam a. Max + Day o. Tent.	DV	24,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Sensible World o.Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Steel Panther 2	DV	29,99
Stonekeep	DV	24,99
Super E.F. 2000	DV	29,99
Teamchef	DV	24,99
The Dig	DV	29,99
This Means War	DV	24,99
Tie Fighter	DV	29,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
Ultima 8	DV	29,99
Virtual Karts	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 2	**DV**	**29,99**
Warhammer	DV	29,99
Werewolf	DV	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DA	24,99
World Rallay Fever	DV	24,99
Worms + DATA	**DV**	**24,99**
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
Yathzee	DV	19,99
"Z"	DV	19,99
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Orchid Righteous 3D	a.A.
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Gravis Joyst. Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99

Neu von Thrustmaster:
Formula 1 Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

BATTLE MECHCOM

Kampf der

Microprose will Euch Anfang nächsten Jahres als Mech-Kommandant engagieren



Vorhut an Basis: Wir haben Feindkontakt!



Häuser können eine gute Deckung bieten



Echtzeitstrategiespiele gibt es wie Sand am Meer. Softwarefirmen bedienen sich immer neuerer Szenarien, um sie in dieses Genre zu packen. Das Battletech-Universum stellt eine ideale Plattform dafür dar. Microprose nimmt sich nach der Übernahme der FASA-Lizenz nicht nur des dritten Mechwarrior-Teils an, sondern will den Stoff auch in das beliebte Strategiegenre übernehmen. Erwartungsgemäß werdet Ihr nicht nur einen Mech steuern, sondern das Kommando über eine Einheit von bis zu 12 Robotern übernehmen. Euer Heimatplanet „Port Arthur" wird von dem „Clan des Jadefalken" angegriffen. Krieg hin oder her, Angreifer sind nie willkommen und Ihr bekommt den Auftrag, die Gegner zurück ins All zu schicken. Natürlich reicht für ein Unterfangen dieser Art keine freundliche Ausladung. Also müßt Ihr Waffen sprechen lassen. In 30 Missionen dürft Ihr Euren Feinden dann auch zeigen, wem der Planet gehört. Nur leider hat die Stabsführung die Stärke des feindlichen Clans unterschätzt und Ihr seht Euch einer riesigen Übermacht gegenüber. Im Gegensatz zu Genrekollegen, wird bei Mechcommander kein Ressourcenmanagment der üblichen Art zum Einsatz kommen. Und auch eine Basis werdet Ihr nicht erst bauen müssen. Wieviele Roboter Ihr mit in die Mission nehmt, wird vorgegeben. Einer der besonderen Reize im Battletech-Universum ist die Möglichkeit, die eigenen Einheiten auf- bzw. umzurüsten. Dieses Feature wird genauso integriert, wie die gezielte Zerlegung Eurer Feinde. So ist es beispielsweise möglich, dem Kontrahenten erst die Beine zu demontieren. Erbeutete Gegenstände einer gewonnenen Schlacht könnt Ihr zur Aufrüstung der eigenen Einheiten verwenden. Auch sollt Ihr jetzt eigene Mechs kreieren dürfen. Insgesamt 18 Grundmodelle stehen zum freien Ausbau zur Verfügung.

Die aus dem Battletech-Universum bekannten Waffen dürfen natürlich ebenfalls nicht fehlen, Ihr werdet also aus einem reichen Waffenarsenal schöpfen können. Wie exakt Eure Befehle ausgeführt werden, hängt natürlich von den Piloten ab. Die Insassen der stählernen Gefährten verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten, besitzen ihre Vor- und Nachteile. Mit jedem Einsatz erhöhen sich ihre Erfahrungswerte. Ein gezielter Einsatz der Piloten in den geeigneten

TECH: MANDER

Stahlgiganten

Mechs ist deshalb eine Grundvorraussetzung für den Gewinn der nächsten Schlacht. Entsprechend wird der Verlust eines besonders guten Piloten in einer höheren Mission extrem schmerzhaft sein.

Vor allem taktisch soll vieles von Euch abverlangt werden. Nicht nur die richtige Bewaffnung, die fast permanente Unterzahl auf dem Schlachtfeld, sondern auch Höhenunterschiede werden Euch wenig Ruhe gönnen und verlangen den Einsatz der richtigen Waffe auf dem passenden Gelände. Microprose will natürlich nicht langweilen und Euch mit eintönigen Vernichtungsmissionen das große Gähnen entlocken. Besonders unterschiedliche Missionsziele werden für Unterhaltung und Abwechslung sorgen. Dabei werdet Ihr sowohl Aufklärungs-, Patrouillen- und Rettungsaufträge ausführen müssen. Grafisch können die detailliert animierten Mechs bereits jetzt beeindrucken, während die Karten eher unspektakulär, mehr zweckmäßiger Natur sind. Weitere grafische Details wollen Euch nicht nur optisch etwas bieten, sondern auch spielerische Tiefe versprechen. Da unsere Roboter nicht die leichtesten sind, hinterlassen sie beispielsweise Spuren im Gelände. Wohl dem, der ein guter Fährtenleser ist. Wer später die Kampagne durchgespielt hat, wird sich in heißen Multiplayerschlachten seine Zeit versüßen können. Unterstützung für Modem und IPX sind vorgesehen. Selbstverständlich wird auch das beliebte Internet nicht vergessen, so daß dann internationalen TCP/IP-Schlachten auch nichts mehr im Wege stehen dürfte. Wenn keine allzu großen Schwierigkeiten auftreten, soll bereits im ersten Quartal dieses Jahres die Schlacht um Port Arthur beginnen.Bereiten wir uns also schon mal vor... *mw*



Die Mechs hinterlassen Spuren. Schwer genug sind sie ja.



Zumindest dieser Mech wird nie wieder Probleme haben

Battletech: Mechcommander
Genre:
Echtzeitstrategie
Hersteller:
Microprose
Erscheinung geplant:
1. Quartal 1998



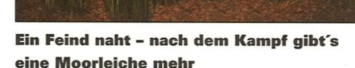
In einer mächtigen Explosion löst sich ein Feind in seine Bestandteile auf

THE LADY, THE MAGE AND THE KNIGHT

Erste Eindrücke von Attics neuestem Rollenspiel LMK



Die Lady steht noch, der Magier und der Ritter haben schon das Zeitliche gesegnet



Ein Feind naht – nach dem Kampf gibt´s eine Moorleiche mehr



In der Mitte das Datenblatt eines Helden, rechts die geladenen Zaubersprüche



Die Helden von LMK: Laßt uns Magier klatschen!

Rollenspieler aufgepaßt: Nachdem die Schatten über Riva immer länger und Freunde der dunklen Verließe in der jüngsten Vergangenheit nicht gerade mit Top-Titeln überhäuft wurden, macht uns Attic nun mit LMK den Mund wässrig. Schon der erste Eindruck machte deutlich, in welche Richtung sich LMK bewegen wird: Diablo heißt der Konkurrent, der übertroffen werden soll. Die Orientierung ist also klar, doch Attic möchte zudem deutlich mehr echte Rollenspiel-Elemente einbauen, als im stark actionlastigen Diablo. So macht Ihr Euch mit drei Charakteren (der Lady, dem Magier und dem Ritter – welch Überraschung!) auf den gefährlichen Weg.

Besonderen Augenmerk hat Attic schon immer auf die Story und die durchdachte Fantasy-Welt gelegt. Frei nach dem Prinzip „was gut ist, wird nicht verändert", spielt die Geschichte wieder in der Welt von Aventurien, der Umgebung der DSA-Reihe (Das schwarze Auge, Teil 1 bis 3). Doch nicht auf dem Kontinent, sondern auf der Insel Rulat finden sich unsere Helden wieder. Die sechsgrößte Insel Aventuriens liegt in der Tobrischen See, im Osten der Phantasie-Welt. Etwas über 400 Jahre vor der Nordlandtrilogie spielt die Geschichte; die Zeit der Magierkriege ist angebrochen und versetzt die tapferen Streiter inmitten tobsüchtiger Magiekundiger, die sich die Zaubersprüche nur so um die Ohren schlagen und mit willenlosen Dienern und erschaffenen Kreaturen für allerlei Wirbel sorgen. So viel Brimborium schafft natürlich Verwirrung und so weiß noch keiner, was die nahe Zukunft bringen wird. Es liegt nun an Euch, mit Hilfe der Lady, dem Magier und dem Ritter Ordnung in den Magier-Sauhaufen zu bringen und ordentlich aufzuräumen. Vor allem im Zentrum von Rulat scheint es kräftig zu rappeln, dort nämlich befindet sich ein finsteres Anwesen, in dem gleich mehrere Zauberfreaks ihre Mana-Brötchen schmieren.

Gespielt wird in der bekannten isometrischen Darstellung; die Bildschirmfotos lassen bereits in diesem frühen Stadium auf eine gelungene Präsentation hoffen. Voller 3D-Sound wird Euch nach Herstellerangaben die Ohren durchblasen; weiterhin wird LMK mit einer kompletten Sprachausgabe aufwarten, die lästiges Bildschirmlesen überflüssig macht. Besonders spannend: Die Spieleraktionen sollen direkten Einfluß auf die Welt von Aventurien haben, d.h. durch Eure Entscheidungen könnt Ihr die Geschichte der Fantasy-Welt verändern. Doch nicht nur mit einem Soloplay möchte Attic aufwarten. So soll es weiterhin auch eine volle Online-Unterstützung via Internet geben, mit der Ihr ähnlich wie beim Battle.Net von Diablo im Verbund gegen die dunklen Mächte antreten könnt. *jb*

The Lady, the Mage and the Knight
Genre: **Rollenspiel**
Hersteller: **Attic**
Erscheinen geplant: **3. Quartal ´98**

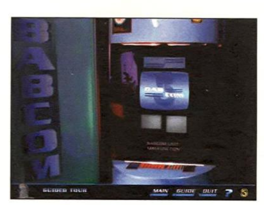


Dein Fernseher ist sehr allein
und ihm ist sehr, sehr langweilig.

Muß das sein?

BABYLON 5

Die Kultserie auf CD-ROM. Alles, was Ihr über Minbari und Pak'Ma'Ra wissen wollt – und noch viel mehr...



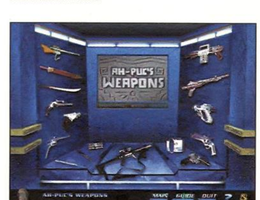
Kommunikation auf der Space-Station



Ein mächtiger Minbari-Kreuzer

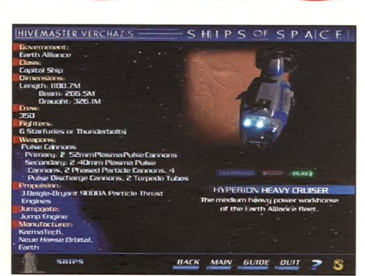


Der Stolz der terranischen Raumflotte



Es darf geschossen werden?

Babylon 5, die unabhängige Raumstation, ist der Schauplatz einer unter SciFi-Fans zum Kultereignis gewordenen TV-Serie, die mittlerweile an Beliebtheit an Star Trek heranrückt. Dafür finden sich mehrere Gründe: Neben den üblichen Ingredenzien wie schmucken Uniformen, schneidigen Raumoffizieren, bizarren Alienmasken, flotten Raumkreuzern und den damit verbundenen farbensprühenden Raumschlachten, gibt es einige Eigenwilligkeiten. Die größte davon dürfte der romanartige Aufbau sein, der eifrigen Zuschauern ein sich zunehmend entfaltendes galaktisches Epos vor Augen führt. Gelegenheitsseher dagegen, von der Episodenstruktur der bisherigen Serien verwöhnt, haben es schwer, Anschluß an die vielfach verknoteten Handlungsstränge zu finden. Also hat schon vor der Fertigstellung des langerwarteten Babylon-5-Computerspiels eine Fan-CD-ROM mit einer Enzyklopädie der beteiligten Personen, Rassen, Waffen, Raumschiffe usw. ihre eigene Existenzberechtigung. Zusätzlich wird das Package durch eine Audio-CD mit dem Originalsoundtrack vom Weltraumkomponisten Christoph Franke bereichert. Beim Betreten der virtuellen Welt von Babylon 5 wird der Informationshungrige von einer Gruppe Touristenführer verschiedenen Aussehens empfangen, von denen er sich einen als Begleiter aussuchen darf. Dann führt der Weg des Stationsbesuchers zum Auswahlbildschirm. Was darf´s denn sein? Da gibt es z.B. eine Übersicht über alle wichtigen Personen, angefangen vom sympathischen Rebellenkapitän Sheridan, über die ätherische Botschafterin Delenn und den schlitzohrigen Centaurier Londo Mollari bis zu den vielfältigen Haupt- und Nebenrollen wie Lennier, den tolpatschigen



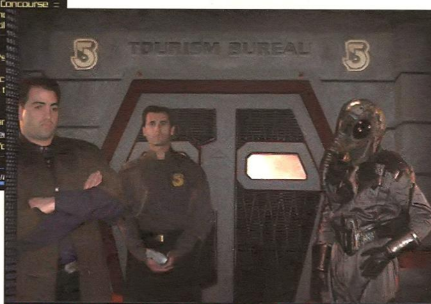
Welche Schlachkreuzer werden gegen die Schattenschiffe bestehen?

Minbari, G'Kar, dem hemdsärmeligen Narn oder der kühlen Schönheit Commander Ivanova. Zu jeder Person findet Ihr etwas Text und ein Video, das in einer oder mehreren Szenen den oder die Beteffende charakterisiert. Ähnliches gilt für die Schiffsübersicht, die Euch die ganze Palette der verwendeten Schiffstypen vorführt, wieder mit technischem Datenblatt und Videosequenzen. Dabei fällt auf, daß die tollen Schattenschiffe überhaupt nicht erwähnt werden, obwohl doch an anderer Stelle ständig vom großen Krieg die Rede ist. 16 Regierungen in den Weiten der Milchstraße werden vorgestellt, angefangen mit den Vree, die damals im 20. Jahrhundert gelegentlich Erdbewohner mit ihren diskusförmigen Raumschiffen entführt haben sollen, über die Centauri, Narn, Drazi, Minbari und Pak'Ma'Ra – wobei ich meine kleinen Vorlonen-Lieblinge mit ihren Bio-Raumkreuzern vermissen mußte. Die Enzylopädie vielbesuchter Orte auf der Station und der gängigen Handfeuerwaffen rundet die CR-ROM ab. Der „Official Guide To Babylon 5", er ab sofort von Sierra erhältlich ist, enthält viele Zusatzinformationen und aufschlußreiche Videoschnipsel, ist aber für den durchschnittlichen Fan kein Muß.

fe



Das Touristenbüro stellt uns Führer aller Rassen zur Auswahl



Hier kommt die Action für alle Konsolen: Video Games!



Ob Sega Saturn, PlayStation oder Nintendo 64: Video Games bietet Dir alles. In den nächsten 3 Monaten sogar für die Hälfte. Denn hier bekommst Du die besten Spieletests, die spannendsten Previews, die heißesten News und natürlich die ultimativen Tips&Tricks für den durchschlagenden Spieleerfolg. Hol Dir den totalen Konsolen-Durchblick und spar Dir über 7 Mark!

• Sega Saturn • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn • PlayStation • Nintendo 64 •

Bitte ausgefüllten Coupon an Video-Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schicken, unter 07132/95 92 44 faxen oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen!

☐ 3x Video Games für 10,- DM!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM statt 17,80 DM. Solltet Ihr eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 12% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 61,20, Studentenabo DM 52,80). Ich kann jederzeit kündigen.
Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPE82

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

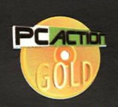

Was ist schärfer, Dein Schwert
oder Dein Verstand?








PC Joker, 85%



PC Action, 88%



PC Games, 88%



PC Player, 88%


PowerPlay, 87%



PC Power, 90%



GameStar, 92%



So werten wir!

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSICHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, das nur für Kids ist.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und unter welcher Hardwareausstattung es Probleme geben könnte. Wir weisen künftig mit einem kleinen Symbol darauf hin, ob das Spiel MMX oder 3Dfx **ausdrücklich** benötigt. Im neuen Wertungskasten haben wir uns auf die wichtigsten Daten konzentriert, Ausnahmen von der Regel wie reine DOS-Spiele oder reiner VGA-Grafikmodus findet Ihr ab sofort unter „Besonderheiten".

Name Logo– so heißt das Spiel

Genre Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller Wer hat´s programmiert?

Schwierigkeit Leicht, mittel oder schwer?

Preis Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler Wieviele?

Steuerung Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Besonderheiten Extras und Eigenheiten

Spiel/Anleitung Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Multiplayer Ob und wie.

Name	**Incubation: Time is running out**
Genre	Strategie
Hersteller	Blue Byte
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 - 4
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	engl./dt.gepl.
Anleitung	engl./dt gepl.
Multiplayer	Internet/IPX

Mindestanforderungen
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx

Grafik 87%
Sound 85%
Spielspaß Solo 88% Multi 90%
3Dfx

Mindestanforderung Prozessor, Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Grafikkarte

Empfohlene Hardware Prozessor, Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte

Grafik Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Spielspaß Die wichtigste Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimodus

Voraussetzung Dieses Symbol findet Ihr nur dann, wenn ein Spiel 3Dfx (oder MMX) voraussetzt


Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.

ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!


Sascha Gliss sg


Christian Peller cis


Jan Binsmaier jb


Maik Wöhler mw


Ralf Müller rm


tom schmidt ts

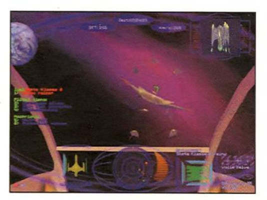

Joe Nettelbeck jn

WING COMMANDER
Schöner Überlebens-

Die Konföderation kommt nicht zur Ruhe. Im nunmehr fünften Teil der erfolgreichen Serie geht es gegen einen unbekannten aber mächtigen Feind.



Ein gegnerischer Kreuzer im Visier. Die Geschütztürme sind unser Ziel. Unsere Bomber brauchen einen freien Korridor dorthin.


Dieser Raumer wird durch automatische Dronen geschützt

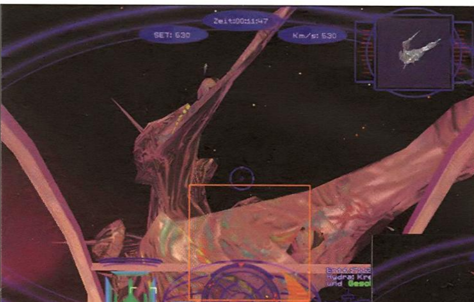
Das Universum steckt voller Gefahren. Nachdem es dem Militär gelungen war, in den Grenzwelten für Ruhe zu sorgen, schien es zunächst so, als würde Friede herrschen. Keine unmittelbare Gefahr bedrohte die Menschen. Selbst das Schreckensbild des einst so mächtigen Kilrah-Imperiums verblaßte. Doch Frieden ist nur der Beginn eines neuen Krieges, dachten die hohen Köpfe des Militärs und konzipierten eine neue Trägerschiff-Baureihe. Die Midway-Klasse wurde ins Leben gerufen. Größer als alle bisherigen sollten diese fliegenden Festungen dazu in der Lage sein, über einen längeren Zeitraum hinweg autark agieren zu können. Das erste in Dienst gestellte Schiff bekam dann auch den Namen des neuen Typs. Knapp zwei Meilen lang bot es Platz für mehrere Kampfgeschwader und weit über 6000 Frauen und Männer. Das Flaggschiff, frisch in Dienst gestellt, hatte noch nicht die Sollstärke erreicht, als eine neue Bedrohung auftauchte.



Am Anfang war das Briefing. Nach kurzem Videoschnipsel erhalten wir eine detaillierte Erläuterung der Situation und unserer Aufgaben.

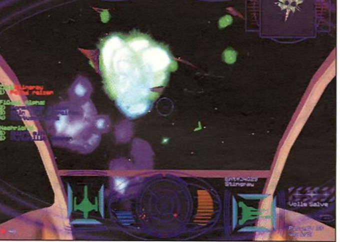
PROPHECY

kampf im endlosen All

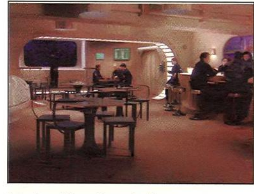


Dieser feindliche Träger muß unter allen Umständen vernichtet werden





Farbenfroh in den Tod. Dieser Alien ist Geschichte.



In der Kantine laden Kameraden zuweilen zum Plausch ein

Der Anfang

Die TCS Devereaux befand sich auf einer Forschungsmission im Kilrah-Sektor nahe des zerstörten Planeten der ehemaligen Katzenfeinde. Plötzlich, ohne Vorwarnung, öffnete sich ein Wurmloch unbekannter Herkunft und spuckte einen unidentifizierten Kreuzer aus, der ohne zu zögern das wehrlose Forschungsschiff zu Weltraummüll verarbeitete. Mehrere kilrathische Kolonien, aber auch konföderierte Einrichtungen fielen den unbekannten Aggressoren zum Opfer. Es hatte keine Kriegserklärung gegeben, keinen vorangegangenen Konflikt. Von sieben Aufklärungseinheiten kehrte nur eine zurück. Die eingehenden Meldungen, wenn überhaupt welche eintrafen, waren nur unvollständig und wenig verständlich. Die Menschheit wußte nur eins: Sie stand einem neuen Kampf gegenüber. Die Katzen sprachen von einer alten Prophezeiung, die sich nun erfüllen würde, ähnlich des jüngsten Gerichtes. Eine Legende vom Ende allen Lebens im Universum.



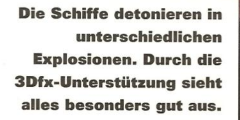
Zum Katapultstart in die nächste Mission

Alte und neue Helden

Das einzige Schiff in der Nähe des Geschehens ist die frisch eingeweihte Midway. An Bord sind die meisten der Piloten noch Frischlinge. So auch unser Alter Ego Casey, der mit seinem Freund und Stubenkameraden frisch von der Akademie kam. Wer angesichts der Tatsache, in die Rolle eines bisher Namenlosen zu schlüpfen, enttäuscht reagiert, wird gleich etwas getröstet: Der Vater unseres Helden ist niemand geringeres als der legendäre Iceman aus den Tagen des Kilrathi-Krieges. Natürlich müßt Ihr nicht gänzlich auf bekannte Gesichter verzichten. Blair (Mark



Dieser gegnerische Jäger ist schwer angeschlagen. Er verabschiedet sich wortreich.



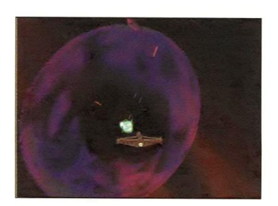
Die Schiffe detonieren in unterschiedlichen Explosionen. Durch die 3Dfx-Unterstützung sieht alles besonders gut aus.







Auch im Krieg ist Zeit für ein Gespräch unter Freunden



Die Außenansicht ist für das ernsthafte Fliegen nicht geeignet

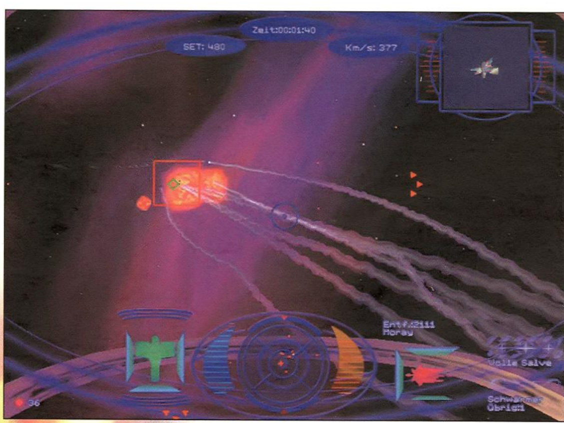


Nach erledigter Arbeit ab nach Haus. Gelandet wird nur automatisch. Manuelle Manöver sind nicht möglich.

Hamill) wirkt mittlerweile etwas angestaubt, ist dennoch weiterhin mit von der Partie. Später wird Euch sogar die Ehre zuteil, ihn als Flügelmann zu bekommen. Auch wenn es sich dabei nur um ein kurzes Vergnügen handelt. Maniac (Tom Wilson) treibt ebenfalls sein Unwesen auf der Midway und besitzt immer noch seinen unverwechselbaren Charme. Gelegentlich dürft Ihr ihm unter die Arme greifen, denn selbst Helden wie er, brauchen zuweilen ein wenig Unterstützung. Letztendlich trefft Ihr noch auf Rachel (Ginger Lynn Allen), die als Cheftechnikerin ihren Männern kräftig einheizt.

Gameplay

Bei der Produktion des fünften Teils wollten sich die Entwickler auf alte Tugenden besinnen. Sie versprachen weniger Wert auf Präsentation zu legen, dafür mehr Arbeit in das Spiel selbst zu stecken. Tatsächlich wurde die Anzahl der Videos heruntergeschraubt, auch wenn es anfangs noch recht lange bis zum ersten Einsatz dauert, nehmen die Gespräche im Verlauf der Handlung ab. Jetzt habt Ihr zudem nicht mehr die Möglichkeit, in die Konversation mit Kameraden einzugreifen. Ihr seid lediglich Zuschauer, was den Spielspaß aber nicht mindert. Die Videos sind von gewohnt hoher Qualität, und selbst die deutsche Übersetzung ist gelungen und besser als die des vierten Teils. Der Mehraufwand bei den Missionen hat sich in erster Linie auf die Anzahl der Missionen niedergeschlagen. Sie wurde gegenüber „WC4: Price of Freedom“ noch einmal aufgestockt. Mehr Abwechslung solltet Ihr trotzdem nicht erwarten.



Die Schwärmer-Raketen zerlegen Eure Feinde besonders effektvoll. Leider habt Ihr nie genug davon an Bord.



Unterschiedliche Schiffe, unterschiedliche Cockpitansichten. Leider wird der zunehmende Schaden nicht mehr visuell dargestellt.

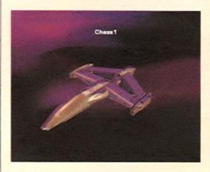
Die Palette reicht wie gewohnt von Aufklärungs- und Patrouillenflügen, Kampfeinsätzen gegen feindliche Jäger oder Großkampfschiffe bis hin zu Geleitschutz für Marines. Trotz des Innovationsmangels werdet Ihr Euch über Motivationsschwund nicht beschweren können. Die Missionen sind durchgehend gut designt und der Schwierigkeitsgrad steigt moderat an. Ihr müßt auch nicht zwingend jeden Einsatz erfolgreich beenden, damit es vorangeht. Die darauf folgenden Aufgaben ändern sich entsprechend. Allerdings solltet Ihr nicht zu oft versagen, da Euch sonst das Flugverbot und somit das Aus droht. Im Verlauf des Spiels bekommt Ihr beispielsweise die Gelegenheit, einem alten Feind einen auf den Pelz zu brennen. Entscheidet Ihr Euch dafür, fehlt in anderen Missionen die unterstützende Feuerkraft. Die Steuerung ist weitgehend gleich geblieben. Die Schiffe lassen sich tadellos steuern, die Unterschiede zwischen schnellen Jägern und behäbigen Bombern wurde gut umgesetzt. Ihr werdet während des Krieges mit sieben unterschiedlichen Raumern in die Schlacht ziehen (Details im Kasten). Da Ihr anfangs lediglich ein Neuling seid, werden Euch die Maschinen zugeteilt. Gegen Ende könnt Ihr zumindest zwischen zweien wählen. Danach richtet sich dann auch das Missionsziel.

Grafik und Sound

Mit „Wing Commander: Prophecy" wurde die Meßlatte für zukünftige Konkurrenten gerade im Bereich Optik kräftig nach oben geschraubt. Noch nie sah das All so gut aus wie heute. Durch die 3Dfx-Unterstützung prasseln Effekte auf Euch ein, die Ihr woanders vergeblich suchen werdet: Transparente Nebelschleier durchziehen das nicht mehr so trostlose schwarze All. Endlich zeigt auch die Sonne auf der Cockpitscheibe ihre Wirkung und kann sogar blenden. Raketen ziehen einen wunderschönen Schweif hinter sich her und feindliche Raumschiffe brechen farbenfroh auseinander. Zugegeben: Zuweilen auch das

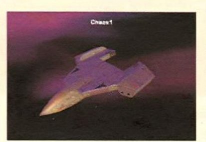
Pilotenwerkzeug

Die folgenden Jäger und Bomber sollt Ihr im Verlauf der Geschichte sicher durch das feindliche Feuer steuern und natürlich heil zurückbringen.



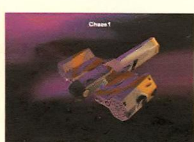
F-106A Piranha

Die Piranha wurde als Aufklärer bzw. Jäger mit kurzer Reichweite konzipiert. Sie besitzt relativ schwache Schilde, Panzerung und Bewaffnung. Die hervorragende Manövrierfähigkeit und Beschleunigung machen diesen Nachteil jedoch wett und das Schiff zu einem schwer zu treffenden Ziel.



F/A-105A Tigershark

Der Entwicklung des Jägers wurde an die alten Schiffstypen des Kilrathi-Krieges angelehnt. Die Werte sind alle durchschnittlich, somit ist die Tigershark ein Allrounder, der als Ergänzung zu den spezialisierten Einheiten gedacht ist.



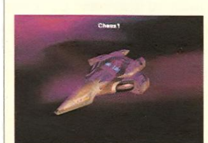
F-110A WASP

Die als Abfangjäger konstruierte WASP wird in erster Linie zum Schutz von Trägerschiffen eingesetzt. In dieser Funktion stellt sie die Verteidigungslinie gegen feindliche Torpedobomber dar. Sie kann es notfalls aber auch mit Jägern aufnehmen.



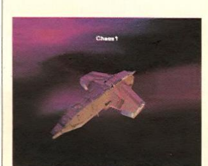
F-109A Vampire

Dieses Modell ist das Nonplusultra der Konföderation. Der Jäger besitzt eine hohe Reichweite, mußte dafür aber Einbußen in der Manövrierbarkeit hinnehmen. Auch die Schilde sind nur von durchschnittlicher Stärke, laden sich jedoch sehr schnell wieder auf.



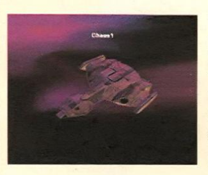
F-108A Panther

Die Panther stellt eine kleinere Version der Vampire dar. Da die Reichweite begrenzter ist, wird sie vorzugsweise für Eskorten von Trägern abgestellt. Ebenso wie die Vampire besitzt sie einen Schnellfeuergeschützturm am Bug.



TB-80A Devastator

Dieser Torpedobomber hat nur eine Aufgabe: Die Eliminierung von Großkampfschiffen jeglicher Art. Zu diesem Zweck wurde sie besonders stark gepanzert, was ihre Beweglichkeit extrem reduziert. Um dennoch nicht vollkommen schutzlos zu sein, besitzt sie auf allen Seiten Geschütztürme.



TB-81A Shrike

Die Shrike wurde als kleinere Variante der Devastator konzipiert. Sie besitzt nicht deren Feuerkraft, kann sich aber aufgrund der besseren Manövrierfähigkeit gegen feindliche Gegner zur Wehr setzten. Sie ist mit Geschütztürmen an Bug, Heck und den oberen Verkleidungen ausgestattet.



Das macht Spaß! Kammerjäger im All bei der Arbeit.



Natürlich ist Maniac wieder dabei und bekommt zum ersten Mal sein eigenes Geschwader



Die CAG ist wieder schlecht drauf. Mal sehen, wo es heute hingeht.



Auf dem Weg zum nächsten Einsatz. Wir verlassen unseren Stützpunkt.

eigene. Origin hat neben der 3Dfx-Version auch eine Direct3D-Variante implementiert. Die Soundeffekte fügen sich in das positive Gesamtbild ein. Schiffe der Aliens kreischen beim Vorbeiflug. Ohrenbetäubende Explosionen – im echten All unmöglich – künden vom Ende eines weiteren Gegners oder Freundes. Der Funkverkehr wurde noch einmal kräftig erweitert und jedes Gefecht wird unterlegt vom ständigen Gequassel der Kameraden. Oft erinnert die Situation an die Massenschlacht des dritten „Star Wars"-Films um den Todesstern. Die Musik paßt leider gar nicht zu dem sonst positiven Gesamteindruck. Nur wenig Abwechslung erwartet Euch, aber das was Euch zu Ohren kommt, ist stimmig und unterstützt die Atmosphäre.

Das Handling

Obwohl die neuen Megaträger der Konföderation doppelt so groß wie die alten Schiffe sind, wurde das endlose Herumlaufen auf der fliegenden Heimat reduziert. Nur noch drei Orte müssen von Euch besucht werden, um weiterzukommen. Die Optionen erlauben es Euch, lediglich die spielrelevanten Videos auf den Bildschirm zaubern zu lassen. Fünf Schwierigkeitsgrade sprechen Anfänger sowie die hartgesottenen Profis an. Die Raumer steuern sich am besten mit einem Joystick vorzugsweise mit Schubregler. Auch mehr als zwei Buttons sind von Vorteil. Diverse Außenansichten stehen Euch ebenso wie die Raketenkamera zur Verfügung. Unpraktisch beim Spielen, aber schön anzusehen. Der Multiplayermodus fehlt erwartungsgemäß. Aber was nicht ist, wird sicherlich noch werden. *mw*

Der Ort Eurer militärischen Karriere. Der erste Megaträger: Die Midway



Maik Wöhler

SUPER

Wow! Was für ein Spaß! Der neueste Ableger der „Wing Commander"-Serie ist ein reines Vergnügen. Dies liegt natürlich zum größten Teil an der famosen Optik. Noch nie bot ein Actionspiel mit Weltraumabiente so viel für das Auge. Das bewährte Spielprinzip hat sich nicht verändert. Es ist halt alles nur größer und vor allen Dingen schöner geworden. Aber fehlende Innovationen sind hier kein Grund zur Klage. Dafür gibt es andere Kritikpunkte. Da wäre die Story. Die ganze Geschichte wirkt ungefähr so, als hätte jemand einen Roman geschrieben und den Spannungsbogen vergessen: Keine Höhepunkte, keine Dramatik, keine überraschenden Wendungen. Auch wenn die Designer versprachen, daß die Gegnerintelligenz diesmal andere Taktiken erfordere und das Spiel anspruchsvoller machen würde, konnte ich davon nichts feststellen. Das einzige, was eine andere Strategie erfordert, ist die permanente zahlenmäßige Überlegenheit der Aliens. Was dem Spiel wirklich fehlt, ist der Multiplayermodus. Also: Schnellstens nachliefern!

Name	**Wing Commander: Prophecy**
Genre:	Action
Hersteller:	Origin/EA
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca. 100 DM
Spieler:	1
Steuerung:	Joystick, Tastatur
Besonderheiten:	**3Dfx**
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	nein

Mindestanforderung
P166, 32 MB RAM, 6x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 6 x CDROM, 2 MB SVGA, 3Dfx

Grafik 93%
Sound 82%
Spielspaß

Solo	Multi
87%	-%


"Das wichtigste Strategiespiel
seit Civilization II."
Power Play 93%
"...um ein Vielfaches
interessanter als die sonst
üblichen Echtzeit-
Schlächtereien."
PC Joker 85%


SEVEN
KINGDOMS
HIT
PC Joker Hot & Spiel
VOLLTREFFER
POWER PLAY
VOLLTREFFER
Spielbare Demo kostenlos beim Software-Händler erhältlich oder im
Internet unter:
www.imagicgames.de
INTERACTIVE
MAGIC
PF 5161, 33279 Gütersloh

WAR
Die In

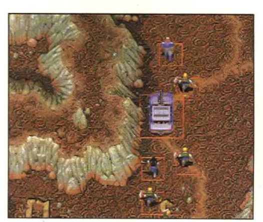
Seit dem ersten „War-Wind"-Krieg sind auf dem Planeten Yavaun viele Jahre vergangen. Doch noch immer herrscht keine Ruhe...



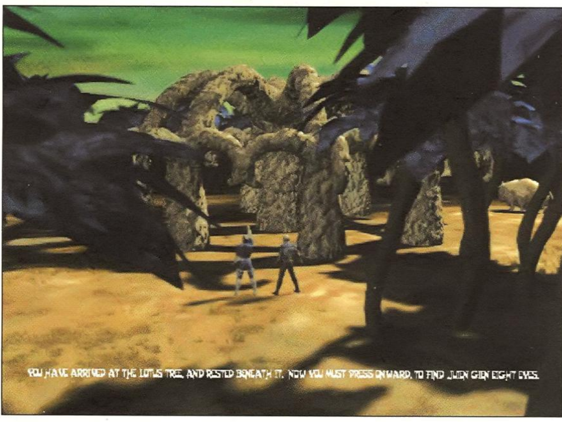
Noch ahnen sie nichts im arktischen Schnee – bald werden sie sich in einer Dschungelhölle wiederfinden



Das Gun Car ist auf ein Camp der Marines gestoßen



Ein Descendant-Trupp unterwegs



Die Expedition hat ihr erstes Zwischenziel erreicht

Und das kam so: Während sich die vier Fantasy-Rassen der Dschungelwelt Yavaun kurz vor der entscheidenden Schlacht befanden, beschwor eine von ihnen göttliche Hilfe, die darin bestand, daß ein magisches Artefakt auf ihre Welt transportiert wurde – dummerweise lagerte es bislang in der irdischen Arktis und wurde gerade von Wissenschaftlern ausgebuddelt. Folglich gelangten auch die Eierköpfe nach Yavaun, begleitet von einem Regiment Marines, das zu ihrer Bewachung eingesetzt war. Zur Zeit von „War Wind II" haben sich die Verhältnisse erheblich geändert. Die vier einheimischen Rassen sind zu zwei verfeindeten Bündnissen zusammengewachsen, den Overlords und der SUN-Allianz, während die Menschen sich in die Descendants (Abkömmlinge der Forscher) und die Marines aufsplitteten. Alle vier Gruppen haben nun ganz unterschiedliche Ziele, die sie mit ebenso wechselnden Mitteln verfolgen...

Die neuen Machtblöcke

Die **Overlords** sind in mancherlei Hinsicht das, was die Marines bei den Menschen sind, und dementsprechend präsentiert sich auch ihre Kampagne, die sich hauptsächlich gegen SUN richtet: Hau druff und Schluß! Die insektenähnlichen Tha'Roon und ihre Verbündeten, die Obblinox-Krokodile, betrachten sich selbst als überlegen und daher ganz natürlich zur Vorherrschaft auf Yavaun berufen – wehe, wer ihnen im Wege steht!

Die zweite einheimische Allianz, die **Servants Under NagaRom (SUN)**, ist wegen ihrer magisch-mystischen Grundausrichtung nicht sonderlich gut mit den naturwissenschaftlich orientierten Descendants zu vergleichen, dennoch gibt es wegen der weniger militaristischen Weltsicht einige Berührungspunkte. Den humanoiden Shama'Li und den grünschleimigen Eaggra geht es eher um so etwas wie einen allgemeinen Frieden, weshalb sie die Forscher-Nachkommen in einzelnen Missionen mit Personal unterstützen.

Die **Descendants** wollen eigentlich nur eins, nämlich nach Hause (und nicht nur, um zu telefonieren). Deshalb setzen sie ihre Erfindungsgabe nicht nur für waffentechnische Entwicklungen, sondern vor allem dafür ein, einen Weg zurück zu Mutter Erde zu finden. Da sie von den Mystikern hergebracht wurden, führt der Rückweg letzten Endes ebenfalls über die SUN-Allianz, wodurch sich auch von dieser Seite aus eine gewisse vorsichtige Bekanntschaft entwickelt hat.

Die **Marines** schließlich sind eben die Marines. Sie haben sich dank ihrer starren Strukturen ziemlich unverändert erhalten und betrachten Yavaun mittlerweile als ihre Heimat, die Erde hingegen als eine Legende. Folglich soll es möglichst bald eine starke menschliche Nation auf dem Planeten geben, und wer was anderes will, kriegt eins auf die Mütze.

WIND II
vasion



Die Overlord-Armee zerstört ein SUN-Dorf



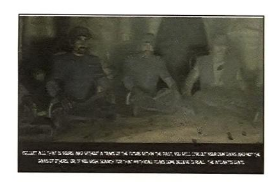
Marines sind gelandet, um eine neue Stadt zu gründen



Links oben sieht man, daß sich die Häuser öffnen, wenn jemand darin ist



Ein Schneeterrain aus den Solo-Missionen



Bleiben oder gehen, das ist hier die Frage...

Das Gameplay

Diese höchst interessante Konstellation dient nun freilich nicht nur zur Dekoration, sondern ist Ausgangspunkt von vier höchst unterschiedlichen Echtzeit-Kampagnen, denn natürlich kann man für jede der Parteien spielen. Die Descendants beispielsweise müssen zunächst eine funktionierende Siedlung aufbauen und schicken dann einen bewaffneten Forschungstrupp nach Norden – wo nach Aussagen von SUN-Vertretern ein hochgestellter Eaggra lebt, der in der Heimkehr-Frage vielleicht helfen könnte. Was auch in der Tat der Fall ist, doch bevor sein entsprechender Hinweis weiterverfolgt wird, erhält der Spieler die Gelegenheit zu einer Grundsatzentscheidung: Weiter nach dem Rückweg forschen oder sich auf Yavaun einrichten? Je nachdem ändert sich dann der weitere Verlauf der Kampagne.

Es geht also abhängig von der verkörperten Rasse nicht allein um militärische Operationen bzw. Ressourcenmanagement, was aber der Spannung keinen Abbruch tut, denn auch eine Suchexpedition in den Sümpfen stößt auf genügend Widersacher. Zudem eröffnen sich zur Lösung der gestellten Aufgaben weitreichende taktische Möglichkeiten: Während des erwähnten Vorstoßes nach Norden lebt wesentlich leichter, wer sein Gun Car von einem Arbeiter begleiten läßt, denn der kann die Karre nämlich reparieren, sobald sie im Kampf eine Beule abbekommt. Zu den interessanten Optionen gehören mit Sicherheit auch Minen, elektrische Zäune oder Alarmanlagen.

Jede der vier Parteien verfügt über andere Einheiten, wobei aber die meisten mit Blick auf ihre Funktion ganz gut vergleichbar sind. So gibt es beispielsweise überall Versorgungsgebäude, ob sie sich nun Farm, Garden oder Supplies Synthesizer nennen mögen. Ähnlich die beweglichen Units: Arbeiter und Soldaten der Basis-Stufe gibt es bei jeder Rasse, auch wenn die konkreten Namen sich unterscheiden. Der Reiz aber liegt in den vielfältigen Unterschieden. Die SUN-Allianz verfügt z.B. über potente Magier, während die Descendants Wissenschaftler ausbilden können, die dann u.a. kybernetische Körper-Erweiterungen zusammenbasteln. Die Marines wiederum, um ein drittes Beispiel zu nennen, setzen hauptsächlich auf die Macht der Gewehrläufe und verfügen über spezialisierte Einheiten wie Froschmänner oder Kampfhunde.

Zwischen den einzelnen Einsätzen wird ein Auswahl-Screen eingeblendet; hier gibt es erstens die Möglichkeit, besonders wertvolle, gut aufgerüstete Streiter mitzunehmen, zweitens wird jede Mission von einem Leader begleitet, der seine Leute unter bestimmten Umständen zu besonders effektiven Arbeitern, Kämpfern usw. werden läßt. Auch dieser Boß darf ausgesucht werden, je nach den im Briefing genannten Anforderungen.

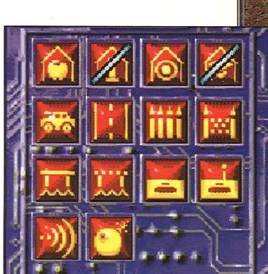


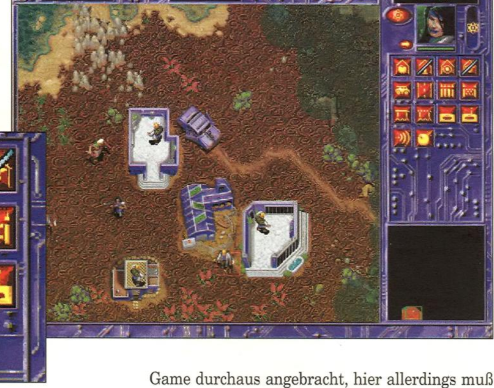
Aus dem Wald werden Rohstoffe gewonnen



Den Workbot gibt es nur bei den Descendants – er kann den wertvollen Rohstoff Butanium gewinnen

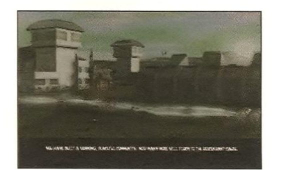
Das umfangreiche Icon-Feld rechts gibt Auskunft über die Objekte, die der angewählte Arbeiter bauen kann







Der Auswahlscreen zwischen den Levels



Die erste Kolonie gedeiht prächtig

Generell wäre zu sagen, daß das Missionsdesign nur wenig zu wünschen übrig läßt: Man bekommt peu à peu eine spannende Geschichte serviert – und zwar in mundgerechten Häppchen. Die Zwischenziele sind klar definiert, die Anzahl der Leute und Gebäude hält sich stets in Grenzen. Prima, genau dafür ist Echtzeit als Spielprinzip nämlich auch geeignet.

Technisches

Die Musik klingt schön dramatisch und mysteriös, dafür aber sehr abwechslungsarm. Mit den variantenreicheren Sound-FX und Kurz-Sprachausgaben kann man sich ebenfalls anfreunden, optisch allerdings hat auch der zweite War Wind nicht sonderlich viel zu bieten. Alles ist klar erkennbar und auch nicht unbedingt häßlich – aber damit hat´s sich schon. Schwieriger ist das Problem mit der Steuerung. Ein komplexes Spiel wie dieses erfordert natürlich etwas mehr Überlegung als eines, das sich mit drei Befehlen und einem Maus-Rahmen dirigieren läßt. Gelöst wurde es hier mit aufrufbaren, teils recht verschachtelten Icon-Reihen (Kenner des Vorgängers werden sich in diesem Punkt gut zurechtfinden). In sich logisch wäre eine solche Methode für ein rundenbasiertes Game durchaus angebracht, hier allerdings muß sie doch mit Vorbehalt betrachtet werden. Denn obwohl sich die Spielgeschwindigkeit ordentlich herunterregeln läßt, führt die Icon-Klickerei immer wieder zu „Fehlpässen" – zumal, wenn die vorher aktivierte Einheit noch nicht wieder ausgeblendet wurde. Da hätte eine etwas intelligentere Benutzerführung bestimmt Wunder gewirkt. Apropos intelligent: Man wird es kaum erleben, daß einer der Krieger im Gelände hängenbleibt, weil die Burschen sich selbständig um Hindernisse herummanövrieren können, soweit überhaupt ein Weg existiert. Selbst aus Sackgassen finden die Units so wieder heraus. Gerade bei den Fahrzeugen ist aber doch die wenig vorausschauende Routenplanung zu bemängeln. Auch aus einem Auto heraus hat man noch soviel Überblick, daß man nicht jede Landzunge ausprobieren muß, bei der selbst Ray Charles aus der Distanz erkennen könnte, daß es dort nicht weitergeht.

Zum Schluß wäre noch der Editor für eigene Szenarien bzw. die Singleplayer-Option für einzelne Sandkästen zu erwähnen (von denen auch über 30 mitgeliefert werden). Dieses Feature ist zwar ungeschickt im Multiplayer-Menü versteckt, bietet aber viele Einstellmöglichkeiten, was Spielziel, eventuelle Allianzen und dergleichen angeht. *jn*



Joe Nettelbeck

GUT Eigentlich ist es schade, daß kaum je in einem Spiel alle Teile okay sind und super zueinander passen. Na ja, in dem Fall wäre natürlich ein neuer Klassiker geboren, von dem man noch in zehn Jahren reden würde. „War Wind II" z.B. gefällt mir gut, nicht zuletzt wegen der abwechslungsreichen und spannenden Missionen. Solch Variantenreichtum wird von den vier komplett unterschiedlichen Kampagnen noch unterstrichen, allerdings ist dieses Feature ein zweischneidiges Schwert. Insgesamt nämlich kommen die Feldzüge auf 46 Missionen, pro Kampagne sind es dann aber nur noch 11 bis 12 – zuwenig, um alle Einheiten der betreffenden Partei wirklich kennenzulernen und entsprechend ihrer Fähigkeiten einzusetzen (worin ja ein wesentlicher Reiz derartiger Spiele liegt). Damit könnte ich leben, doch schwerer wiegt die zwar logische, aber für eine Echtzeitstrategie zu komplizierte Steuerung. Früher oder später kommt man zurecht (vor allem, wenn man das Tempo der Echtzeituhr etwa herunterdreht), doch Fehlklicks gehören auch dann noch zum Alltag.

Name . . . . . . **War Wind II**
Genre: . . Echtzeit-Strategie
Hersteller: DreamForge/SSI
Schwierigkeit: . . einstellbar
Preis: . . . . ca. 100 DM
Spieler: . . . . 1 – 4
Steuerung: . . . . . . Maus & Tastatur
Besonderheiten: –
Spiel: .englisch, deutsch in Arbeit
Anleitung: . . . . . . englisch, deutsch in Arbeit
Multiplayer: . . TCP/IP, IPX, Modem, Nullmodem

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P120, 32 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik 62%
Sound 68%
Spielspaß

Solo	Multi
75%	77%

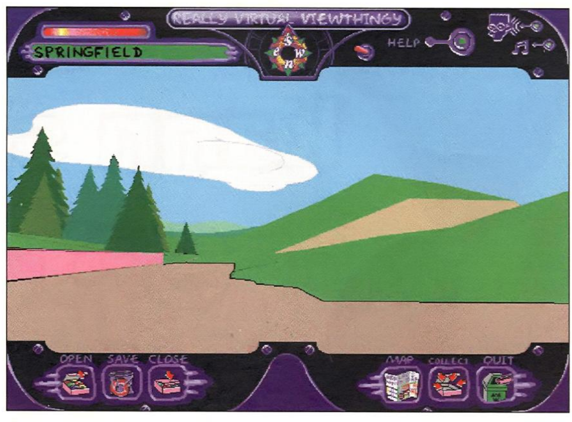


Wer jetzt zugreift, kann sich was sparen!
3x POWER PLAY
für gerade mal 9,- DM!
Wenn das kein attraktives Angebot ist! Jede Menge Previews, die so richtig Lust auf die kommenden Highlights am Spielehimmel machen. Dazu die knallharten Tests, die Dir verraten, ob ein Game Deine Kohle wert ist oder nicht. Und natürlich die randvolle CD mit zahllosen Demos zum Anspielen, coolen Tools und ultimativen Patches. Na, ist das nix? Also, greif zu und hol Dir den totalen Spielespaß nach Hause!
POWER PLAY
Straßen in Flammen
Test Drive 4
Mit 600 PS über den Highway
Spar Dir fast 40%!
Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Power Play. Solltet Ihr eine Woche nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit 15% Preisvorteil und für nur DM 4,15 statt DM 4,90 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 49,80; Studenten-Abo DM 43,20). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
❑ 3x Power Play für 9,- DM!
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Ort
Datum, 1. Unterschrift
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service dsb, 74172 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.
Datum, 2. Unterschrift
CPE82
Bitte ausgefüllten Coupon an Power Play, Abo-Service dsb, 74172 Neckarsulm schicken, unter 07132/959 244 faxen oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen!
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Tomb Raider II starring Lara Croft ©und™ Core Design Ltd. ©und® 1997 Eidos Interactive Ltd. Alle Rechte vorbehalten.



VIRTUAL
Die Sim

Anarchie ist machbar, Frau Nachbar!



Das typische Simpsons-Panorama








APOOM, der ultimative 1-D-Ego-Shooter

Die wahre amerikanische Alptraumfamilie ist nicht der prollige, vor Dummheit dampfende Sympatiethräger der schuhverkaufenden, dumpfbackenen Bundys, sondern es sind die gelbgesichtigen, knollennasigen Simpsons. Das krasse Gegenteil zu den kreuzbraven, kerngesunden Waltons-Farmerssöhnen, und damit die durchschnittlich vierköpfige Verkörperung des ganz normalen Wahnsinns, des anarchistischen Alltags am Rande einer Kleinstadt in Nirgendwo, USA. Unter der konservativen US-Regierung Bush galten die Simpsons als Feinde des amerikanischen Traums, für viele erzkonservative US-Politiker sind sie immer noch die Ausgeburt eines liberalen, intellektuellen Freigeistes. Mit anderen Worten, ein Symbol für Chaos, Anarchie und Zerstörung quer durch alle Bevölkerungsschichten. Kein Wunder, daß die grellfarbig animierte Zeichentrickserie bei Jung und Alt so beliebt ist. Nirgendwo sonst im Fernsehwunder-

Hier wohnen die Simpsons



Der Eingang zum Paradies

SPRINGFIELD

psons



Der Fernseher im Fernseher



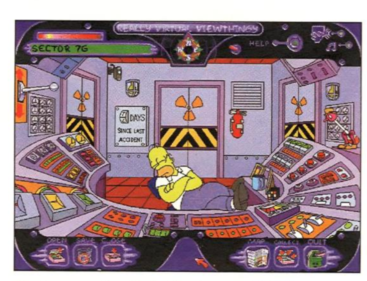
Das Weihwasser-Fontänenspiel



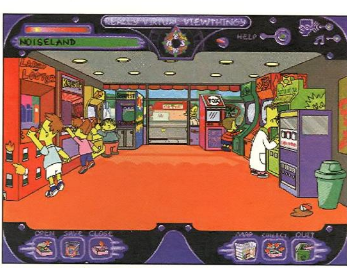
Der Kwik-E Mart

land findet man so viel schlechtes Benehmen, kindische Streiche, bizarre Begegnungen und Gastauftritte von abgezeichneten Film- und Showstars. Leonard Nimoy, Michael Jackson, Liz Taylor und David Duchovny sind nur einige Beispiele. Wer im US-Showbusiness etwas auf sich hält, versucht seine Comic-Version in wenigstens einer Simpsonsfolge unterzubringen, ganz egal, ob man dabei gut oder schlecht wegkommt: Dabeisein ist alles. Im amerikanischen Originalton sprechen die Stars auch in der Regel ihren Part selbst, ein Vergnügen, das uns durch die deutsche Synchronisierung leider entgeht. Durch die Unmenge an Zitaten und tiefsinnigen Anspielungen bietet die Zeichentrickserie neben oberflächlich-platten Witzen Stoff zum Nachdenken und Schmunzeln für Cineasten und Berufs-Couchkartoffeln. In Deutschland gelten Zeichentrickserien, anders als in Disney-Amerika oder im Mangaland Japan, grundsätzlich als Kinderkram, deswegen werden die anarchistischen Simpsons auch zu besten Kinderfernsehzeiten ausgestrahlt. Ein Fall für die Jugend- und Tugendschützer? Jetzt ist das Unausweichliche Realität geworden: Fox Interactive veröffentlicht die Multimediaversion der schrecklich schrecklichen Familie, damit uns in Zukunft nicht einmal mehr die paar ruhigen Minuten vor dem PC zur Erholung vom Fernsehstreß bleiben.

Und tatsächlich: Kaum öffnet sich der psychedelisch-bunte Startbildschirm, findet Ihr Euch auf dem Hauptplatz des verschlafenen Städtchens Springfield wieder, das übrigens deswegen so heißt, weil Springfield der häufigste Ortsname in den USA ist. Nichts weiter. Ein kurzer Spaziergang führt uns vorbei an den Schauplätzen unserer Lieblings-TV-Serie. Ein Besuch bei Nachbar Flanders und seiner Familie lohnt sich immer, hier finden wir neben bibelkompatiblem Kinderspielzeug auch stapelweise absurde Anspielungen auf Bibelzitate, nur leicht versteckt, und ein lustiges Weihwasser-Fontänenspiel. Der Besuch im Hause der Simpsons gleich nebenan ist selbverständlich Pflicht, schon die Küche steckt voller abgedrehter Überraschungen. Das reicht von der Maus, die im Mikrowellenherd zur strahlenspuckenden Space-Mouse mutiert, bis zur Katze, die

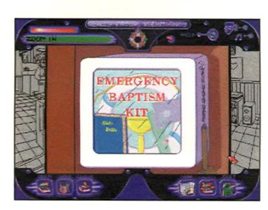


Homer an der Arbeit. Immer fleißig.



Die Spielhölle Noiseland


Zuhause bei Flanders





Die sakrale Notfallausrüstung

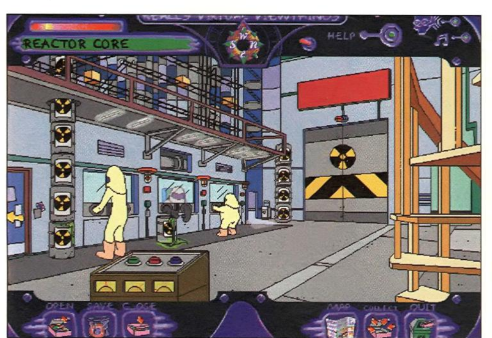


Biblische Spielsachen



Im Atomkraftwerk

im Backrohr einschläft und Feuer fängt, was Marge, Herrin des Hauses, stets mit lakonischen Sprüchen kommentiert. Und gleich hier kommt für Euch, liebe Zuschauer, eine gute und eine schlechte Nachricht: Das Spiel ist nicht eingedeutscht, nur das Handbuch. Mit anderen Worten, Ihr versteht jedes der kruden Wortspiele – wenn ihr es versteht. Ein Grund, amerikanischen Slang zu pauken, nicht? Jedes Familienmitglied hat ein eigenes Zimmer mit Schränken zum Herumstöbern. Alle dunklen Geheimnisse der Gelbnasen liegen – etwas Sucherei vorausgesetzt – nun offen vor Euch. Aber schon führt uns der Weg weiter auf die Straße und zur Spielhalle „Noiseland", wo amüsante, bislang unveröffentlichte Spielkonsolenhits wie „Larry The Looter" auf uns lauern. Was da passiert? Ist doch klar: Larry schlägt Schaufenster ein und stiehlt Fernseher, bis ein Cop kommt und ihn erschießt. Auch „Super Slugfest" sollte Euch nicht entgehen, ein waschechter Konsolen-Boxkampf-Reißer mit fast keiner Steuerungsmöglichkeit. Überhaupt sind es die vielen kleinen, über das ganze Spiel verteilten Minispiele, die uns besonders erfreuen. Im Kwik-E Mart, dem örtlichen Supermarkt, solltet Ihr auf keinen Fall das doomige, splatterige „APOOM" auslassen. Ein echter, splatteriger Ein-D-Shooter. Ebenso Donuts werfen, Kaugummis schleudern und der effektive Wasserballonwurf aus Bart's Baumhaus bereiten Euch auf die Anforderungen der harten Realität vor. Und nicht vergessen: Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wird eingesammelt. Vor allem, und hier gleitet das Geschehen von der reinen Fan-Multimedia-CD-ROM hinüber zum waschechten Adventure-



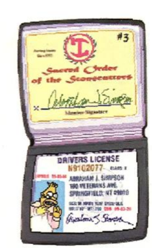


GEHT SO

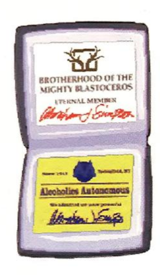
Ich liebe die Simpsons, ob im Original oder synchronisiert ist mir wurscht. Die Bürger von Springfield sind so herrlich anti-sozial, wie es eigentlich in fast jeder guten deutschen Stube zugeht, nur daß sie wenigstens aussprechen, was sie denken, und es nicht hinter gehäkelten Mäntelchen des „das tut man doch nicht" verstecken. Was für eine Enttäuschen war jedoch Virtual Springfield für mich. Eine Steuerung, die zum Grausen ist, an jeder Ecke wabbelt eine völlig egal Animation über die Straße, manchmal sogar mehrmals hintereinander dieselbe. Und was soll ich hier? Karten einsammeln, na klasse! Habe ich mich endlich zu Homie nach hause durchgeschlagen, darf ich nur in bester „Addi Junior"-Manier mal hier, mal da was anklicken, und als Belohnung erhalte ich eine kleine Animation, die meistens nicht mal richtig witzig ist. Also wirklich! Hat meine Lieblings-Schnodderfamilie das verdient? Und vor allem, habe ich das verdient? Wohl kaum. Springfield bleibt für mich besser auf der Glotze und Video, auf dem PC kann es mir locker gestohlen bleiben.



Der Friedhof, hier noch ohne Zombies







Die Vergangenheit von Opa Simpson

Moe's Kneipe

game, müßt Ihr die Collectors Cards einsammeln. Sie allein lösen das Rätsel um Springfield und seine seltsamen Bewohner. Als erste Karte gilt die Stadtkarte, die Ihr ohne Gegenleistung und Gehirnverrenkungen bekommt, danach geht es um nicht weniger als weitere 74 davon. Also gilt es in bekannter Manier, mit dem Mauszeiger auf dem Bildschirm herumzustochern, damit sich der Pfeil in ein Händchen verwandelt und wir nützliche oder skurrile Dinge aufsammeln können. Hinter Bilderrahmen, in Schubladen, unter Schränken und an allen möglichen kruden Lokalitäten können die Cards versteckt sein. Bis Ihr alle beisammen habt, sind Euch sicherlich auch die letzten Details des Simpsons-Universums klar geworden. Schlüssel und andere Gegenstände ermöglichen es uns, weitere Räume zu betreten und das Geheimnis um Springfield vollends zu lüften. Die vielen, vielen liebevollen Details sollen uns aber nicht von einer, wenn auch freundlichen, Kritik abhalten. Da alle Akteure echtes „Amerikanisch“ sprechen, hat der Kenner fremder Sprachen doppeltes Vergnügen. Dagegen schauen alle anderen etwas in die Röhre, da Insiderwitze „auf ausländisch“ nun mal recht langsam zu kapieren sind. Auch die Beschränkung auf Orte, die in der Serie vorkommen, macht Spaziergänge durch's Städtchen mitunter recht mühsam. Außer, man rollt die munter raschelnde Übersichtskarte ständig auf und zu, um die Orientierung im Comic-Land zu behalten...

fe



Der Meister selbst: Krusty der Clown



Fritz Effenberger

SUPER

Ja, ich geb's zu. Dieses Teil ist nur für den wahren Simsons-Anhänger wie mich ein Muß. Alle Ungläubigen und Abweichler von der reinen Lehre der Unvernunft werden diese CD nicht zu schätzen wissen. Geschieht ihnen ganz recht. Für den fanatischen Fan von Homer, Marge, Bart und all' den anderen Knollennasen finden sich Gründe genug, die besten Abende seiner Jugend vor dem Monitor zu kleben, um unverdrossen im Privatleben der kleinen gelben Lieblinge zu stöbern und die dunklen Punkte im Leben aller Beteiligten zu erforschen. Die Ungläubigen werden außerdem über die simple Grafik und den Midi-Dudelsound lästern. Kinder, das gehört so! Sonst wär's ja kein Kult. Auch die relative Eingleisigkeit, man kann ja nur zwei Dutzend Orte ansteuern, werden sie bekritteln. Egal. Der wahre Simpsonskenner läßt keine Einwände gelten. Virtual Springfield ist Unterhaltung pur, vorausgesetzt, man hat schon ein paar Folgen gesehen und vesteht leidlich amerikanisch.

Name: ....**Virtual Springfield**
Genre: ....Adventure
Hersteller: ....Digital Evolution/EA
Schwierigkeit: ......leicht
Preis: ....ca 100 Mark
Steuerung: Tastatur, Maus
Besonderheiten: ..Hybrid/ ....Auch für Mac
Spiel: ....Englisch
Anleitung: ....Deutsch
Multiplayer: ....Nein

Mindestanforderung
P60, 8Mb RAM, 6Mb HD, 4x CD bzw. PowerMac ab 66Mhz

Empfohlen
P75, 16 Mb RAM

Grafik **60%**
Sound **60%**
Spielspaß

Solo	Multi
75%	-%

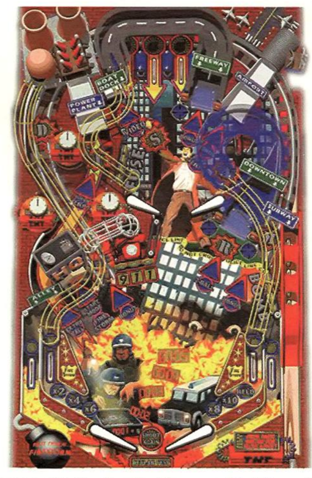
BALLS OF
Harte Bälle für

Auch, wer sich nicht fürs Fliegen, Tauchen und Panzern interessiert, kann Spaß an Simulationen haben

Welch ein Glück, daß es auch andere Simulationsbereiche gibt, in denen selbst Otto Normalspieler mitreden kann, wenn es um den Realismus in einer Simulation geht! Und sollte es immer noch jemanden geben, der noch nie **live** geflippert hat, dann hat dieser Jemand bestimmt schon einmal eine andere Pinball-Simulation unter die Tasten bekommen, oder kann sich zumindest noch vage an den Physik-Unterricht errinnern und schafft es, sein Wissen über Einfall- und Abprallwinkel vom wahren Leben auf den Monitor zu übertragen.

GT Interactive legt nun mit Balls of Steel ein richtig dickes Paket mit fünf kompletten Flippertischen vor, die sich wahrlich vor nichts verstecken müssen. In edelster Hi-Res-Grafik biedern sich die Themen Fantasy, Gangsterjagd, Ego-Shooter, mutierende Monster und Science-Fiction an. An den einzelnen Tischen läßt sich so gut wie alles – von der Ballgeschwindigkeit über Scrolling oder umschaltende Bildschirme, Anzahl der Kugeln und vieles mehr – nach Herzenslust einstellen. Für jeden Tisch gibt es vier Spielmodi, von Anfänger bis Profi, sowie einen Tournament-Modus, der die erzielten HighScores innerhalb weniger Sekunden in eine Internet-Site abspeichert, auf der man dann abchecken kann, wie man selbst im internationalen Vergleich aussieht. Wer eine Reise in die USA gewinnen möchte, sollte zusehen, bis zum Frühlingsanfang möglichst mit allen fünf Tischen unter den Top Ten in dieser Liste zu stehen.

Beim Flippern können die Tische je nach Vorliebe entweder hoch- und runterscrollen oder umschalten, da sie ca. drei Screens hoch sind. Bei Multibällen (hierbei sind fünf Kugeln eher die Regel als drei), wird der komplette Tisch auf der linken Monitorhälfte verkleinert dargestellt, da es hierbei nicht nur darum geht, einfach verzweifelt die Kugeln im Spiel zu halten und Punkte wie ein Blöder zu machen, sondern darum, bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Beim Mutation-Tisch werden so aus den Kugeln zum Beispiel fusselige Virenknödel, die man am besten in den Müllschlucker verfrachtet, oder bei Barbarian sind es Feuerbälle, mit denen bestimmte Targets beschossen werden sollen. Ist der Multiball vorbei, weil entweder alle Kugeln verschwunden sind oder ein Zeitlimit abgelaufen ist, schaltet



Gangersterjagd mit silbernen Stahlkugeln, da kommt selbst die Polizei ins Schwitzen



Der Lord Blast`Em Tisch geizt nicht mit Ego-Shooter-Elementen



Barbarian, der Tisch, der wie Arnold Schwarzenegger quatschen kann



tom schmidt

SUPER

Mit Balls of Steel ist GT Interactive ein echter Treffer gelungen. Fünf Supertische in einer Packung garantieren Spielspaß auf Wochen. Alles ist flüssig und schlüssig, schnell genug, aber in den meisten Fällen noch übersichtlich. Das Tischdesign ist fast überall mit sicherer Hand inszeniert, der Sound kommt gut, bietet jedoch keine wahnsinnigen Highlights, muß er aber auch nicht. Sicher, auch ich habe meine Favoriten unter den Tischen, zu denen an erster Stelle auf jeden Fall Mutation und Barbarian gehören, wogegen ich das Firestorm-Table eher für etwas konfus halte. Doch das ist schließlich reine Geschmacksache, und wenn ich erstmal die anderen vier Tische abräumen will, werde ich sicher so einige Nächte damit verbringen müssen (das jedoch gerne). Hier kommt auch der Moment, an dem nicht nur der Redakteur, sondern sicherlich auch jeder geneigte Spieler anfängt, gierig zu werden: Wenn's schon nichts zu meckern gibt, will ich einfach mehr... mehr Tische, mehr Kugeln und noch mehr Spaß! Her damit, GT!

STEEL
harte Männer

der Tisch zurück in die große Ansicht, und das Spiel geht normal weiter.
Auch kleine Zwischenspielchen sind immer wieder möglich, wie unter anderem bei Barbarian, wenn kleine Äxte mit den Flippertasten hin- und hergeworfen werden, um böse Stadtwachen auszuschalten.
Auf allen fünf Tischen ist in jeder Spielphase eine Menge los, es gibt viele Unteraufgabe zu lösen, wobei das Scrolling flüssig und die Bewegungen der Kugeln selbst im Multiball stets sehr realistisch aussehen, so daß, je nach persönlichem Geschmack, auf jedem Table für jeden etwas dabei ist. *ts*

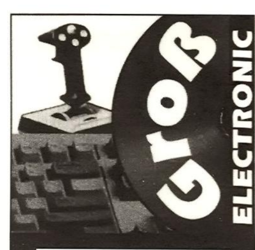


Aliens reagieren auf Kugelbeschuß besonders allergisch



Mutation, der wohl durchdachteste Tisch. Hier geht die Post ab, wenn die Multibälle zu Viren mutieren.

Name: ..... **Balls of Steel**	Mindestanforderung
Genre: ..Flippersimulation	P90, 16MB RAM, Win95, 1MB Vesa-kompatible SVGA-Grafikkarte, SoundBlaster16, 2x CD-ROM
Hersteller: ..GT Interactive	
Schwierigkeit: ......mittel	Empfohlen
Preis: ....90 Mark	P166, 32MB
Spieler: 1-4	**Grafik 72%**
Steuerung: ....Tastatur	**Sound 71%**
Besonderheiten: ....-	**Spielspaß**
Spiel: ....Englisch	Solo 73%
Anleitung: ....Deutsch	Multi -%
Multiplayer: ....-	



TEST DR

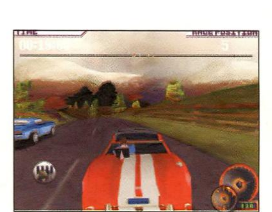
Kampf der Hubraum-

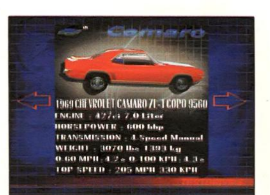
Und noch ein wiederbelebter Klassiker. Diesmal unter dem Motto: Muscle-Cars gegen High-Tech Geschosse.

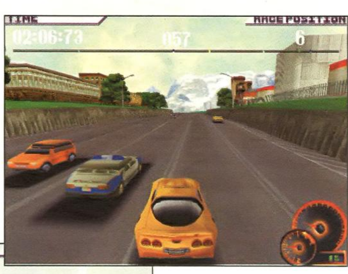
Was waren das doch für Zeiten in den U.S.A., damals in den späten Sechzigern. Umweltverschmutzung war ein Fremdwort, die erste Ölkrise hatte noch nicht stattgefunden, und Benzin floß für gerade mal 30 Cents pro Gallone (knapp vier Liter) in die Tanks der durstigen Autos. In dieser Zeit entstand die Gattung „Muscle Car", der Inbegriff automobiler Unvernunft. Da wurden brave Familienkutschen mit wahren Monstren von Motoren bestückt, um Samstags auf dem örtlichen Drag-Strip die anwesende Weiblichkeit zu beeindrucken. Hubraum und Leistung waren alles was zählte, der Durchschnittsverbrauch von über 30 Litern juckten niemanden. Wer heutzutage derart schnell unterwegs sein will, muß auf die High-Tech Produkte modernen Automobilbaus zurückgreifen und über ein dementsprechend gut gepolstertes Portemonnaie verfügen. Ab sofort existiert jedoch eine dritte Alternative, nämlich Accolades „Test Drive 4". Der aktuelle Teil der klassischen Rennspiel-Serie läßt nämlich die bekanntesten Muscle-Cars gegen die Top-Produkte moderner Autoschmieden antreten. Wie üblich finden die Rennen nicht etwa auf geschlossenen Strecken statt, sondern führen durch bekannte internationale Großstädte wie San Francisco, Washington oder München. Hier schlagt Ihr Euch mit lästigem Gegenverkehr, Euren Konkurrenten oder der Polizei herum, die verständlicherweise gar nicht gut auf Raser reagiert. Alle Strecken sind in Abschnitte unterteilt, die es in vorgegebener Mindestzeit zu durchqueren gilt. Neben Einzelrennen erwarten Euch mehrere Ligen, in denen die verschiedenen Kurse nacheinander absolviert werden müssen. Außerdem gibt's als

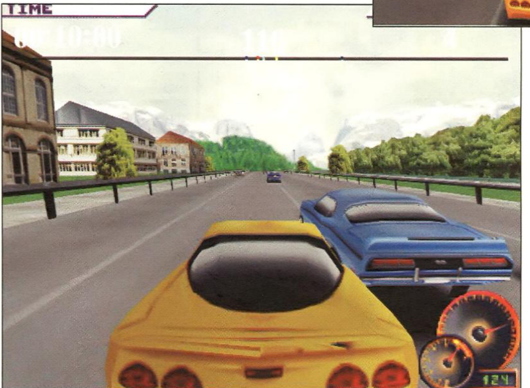


Airbag? Nein Danke! Der Blick aus einem typischen 70er Cockpit.


Das wohl brutalste Stück Auto, das je gebaut wurde: Die Shelby Cobra.


Sehr bescheiden gibt sich die Technik-Datenbank

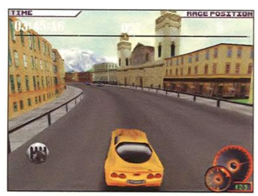

Komisch, was machen bloß die U.S. Bullen in München?


Muscle-Car auf Rammkurs. Eure Gegner greifen gern zu unsauberen Methoden.

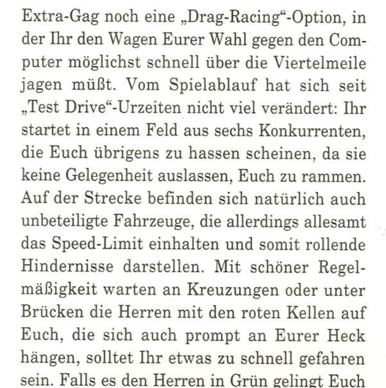
IVE 4 Generationen



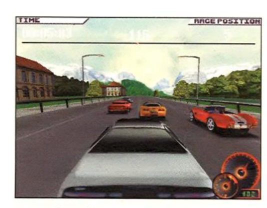
Jede Strecke enthält bekannte Sehenswürdigkeiten der jeweiligen Stadt: Hier ein Blick auf die Alpen...



Weltstadt mit Herz. Hier befinden wir uns in der Münchner City...

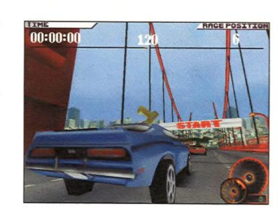


...und hier das Olympiastadion in München



...und gelangen dann zum Mittleren Ring. Noch liegt das Feld eng zusammen.

Extra-Gag noch eine „Drag-Racing"-Option, in der Ihr den Wagen Eurer Wahl gegen den Computer möglichst schnell über die Viertelmeile jagen müßt. Vom Spielablauf hat sich seit „Test Drive"-Urzeiten nicht viel verändert: Ihr startet in einem Feld aus sechs Konkurrenten, die Euch übrigens zu hassen scheinen, da sie keine Gelegenheit auslassen, Euch zu rammen. Auf der Strecke befinden sich natürlich auch unbeteiligte Fahrzeuge, die allerdings allesamt das Speed-Limit einhalten und somit rollende Hindernisse darstellen. Mit schöner Regelmäßigkeit warten an Kreuzungen oder unter Brücken die Herren mit den roten Kellen auf Euch, die sich auch prompt an Eurer Heck hängen, solltet Ihr etwas zu schnell gefahren sein. Falls es den Herren in Grün gelingt Euch zu schnappen, stoppen sie Eure Amokfahrt und Ihr verliert lediglich Zeit: Strafzettel oder sonstige Konsequenzen habt Ihr nicht zu befürchten. „Test Drive 4" unterstützt neben VGA und SVGA ganz zeitgemäß auch den 3Dfx-Standard. Dieser Modus war in der uns vorliegenden Version noch mit satten Clipping-Fehlern versehen, die bis zum Release ausgebügelt werden sollen. Neben dem Einzelspieler-Modus können bis zu sechs menschliche Konkurrenten übers LAN ihre Kräfte messen. Wer nicht ganz so viele Freunde oder kein Netz hat, begnügt sich mit der (Null)-Modem-Option für zwei PS-Hengste. *sg*



Gleich geht's los! In San Francisco startet Ihr auf der Golden Gate Bridge.



Sascha Gliss

GEHT SO

Einen großen Namen und hübsche Grafik: Mehr hat „Test Drive 4" dem Rennspielfan nicht zu bieten. Trotz guter Ansätze wie dem interessant bestückten Fuhrpark, gelingt es dem Programm zu keiner Zeit, sich aus dem grauen Rennspiel-Mittelmaß hervorzuheben. Dabei leistet sich „TD4" eigentlich keine groben Schnitzer, sondern hinterläßt vielmehr den schalen Beigeschmack einer lieblos herunterprogrammierten Auftragsarbeit. Warum z.B. fiel die Fahrzeugdatenbank derart bescheiden aus? Selbst das Ur-TD auf dem C-64 hatte da mehr zu bieten. Und was ist mit den Motorgeräuschen, die von den Original-Autos gesampelt werden sollten? Auch die Fahrphysik kann nicht überzeugen: Zwar fühlen sich die Muscle Cars etwas schwammiger an als die modernen Flitzer, aber gefühlvolle Drifts sind auch mit Übung fast nicht zu bewerkstelligen. Arcade-Racing-Fans sollten sich vom Namen und der netten Optik nicht täuschen lassen: Im direkten Vergleich mit Need for Speed 2 kommt der reanimierte Klassiker klar als letzter ins Ziel.

Name:	**Test Drive 4**
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Pitbull, Syndicate/EA
Niveau:	mittel
Preis:	ca 90 Mark
Spieler:	
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Lenkräder
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	(Null-)Modem, IPX

Mindestanforderungen
P90, 16 MByte RAM, 2x CD-ROM, 220 MByte auf HD

Empfohlen
P166, 32 MByte RAM, 8x CD-ROM, 3Dfx Karte

Grafik	74%
Sound	59%

Spielspaß

Solo	Multi
58%	59%

THE JOURNE

Legacy

Die Presto Studios haben zum dritten Mal ihre Zeitmaschine gesattelt – das Schicksal der Menschheit steht auf dem Spiel



El Dorado vor...



... und nach der Zerstörung



Der Zeitspringer-Anzug von Agent 3

Seit ein genialer Physiker namens Elliot Sinclair die Zeitmaschine erfunden hat, kommt Mutter Erde nicht mehr zur Ruhe: Beispielsweise wurde die Temporal Security Agency (TSA) eingerichtet, eine Art Polizeitruppe, die dafür zu sorgen hat, daß niemand zu Sabotageaktionen in die Vergangenheit reist. Genau das passiert aber natürlich, und zwar ausgerechnet zu einem Zeitpunkt, wo unbekannte Aliens in das Sonnensystem einfliegen und der Menschheit einen irgendwie ominös riechenden Freundschaftsvertrag anbieten. Gage Blackwood, Agent 5 der TSA, muß also eingreifen, um zu verhüten, was immer der unbekannte Saboteur im Sinne hatte. Der bleibt freilich nicht lange unbekannt, denn es handelt sich um den schon erwähnten Dr. Sinclair, der sich sogar zu einem Attentat auf den Botschafter der Außerirdischen versteigen wollte.

Allerdings wird die TSA auch von internen Problemen geplagt: Agentin 3 entpuppt sich als Bösewichtin, die ihrem gänzlich unbescholtenen Kollegen Blackwood kriminelle Machenschaften anhängen will, mit denen der natürlich überhaupt nichts zu tun hat. Der daraus resultierende Skandal führt zur Schließung der gesamten Zeitpolizei, während Agentin 3 verschwunden ist und für tot erklärt wird. Soweit die Vorgeschichte der ersten beiden Journeyman-Spiele. Doch kaum geht man bei den Behörden daran, die Zeitmaschine endgültig lahmzulegen, als sich die Ereignisse schon wieder überstürzen: Ein temporaler Riß wird registriert, und Agent 5, der der Sache unerlaubterweise auf den Grund gehen will, stößt auf eine Nachricht seiner alten Widersacherin Agentin 3. Die ist in der fernen Vergangenheit auf unglaubliche Dinge gestoßen, welche die Rolle der mittlerweile mit den Menschen befreundeten Aliens in ein ungewisses Zwielicht rücken. Könnte es sein, daß Dr. Sinclair doch bessere Gründe für seinen Attentatsversuch hatte, als es bislang schien?

Schwer zu sagen, denn die Cyrollans (so nennen sich die kosmischen Vielleicht-Kumpels der Menschen) haben ihrerseits mächtigen Ärger mit anderen Außerirdischen, die einen richtig fiesen Eindruck machen. Man kann sich ihrer nur erwehren, so die Cyrollans, wenn es gelingt, die Hinterlassenschaft einer dritten Fremdrasse aufzutreiben (ja, im Kosmos geht's zu wie am Hauptbahnhof), welche natürlich ausgerechnet in der irdischen Frühgeschichte versteckt ist. Und, als ob das noch nicht verzwickt genug wäre, auch die Richtig-Fiesen sind hinter dieser Erbschaft her...

Blackwood macht sich also auf die Socken, um Agentin 3 in ihrem Zeitversteck aufzuspüren und die Sache mit der Alien-Hinterlassenschaft auf Herz und Nieren zu prüfen. Dazu gilt es, drei historisch-mystische Brennpunkte der Menschheitshistorie aufzusuchen: Das sagen-



Atlantis vor der Zerstörung – mit einem Richtungskreuz rechts unten markiert

YMAN PROJECT 3
of Time



El Dorado: Mit liebevoll bemalten Heißluftballons schweben die Indios von Berg zu Berg



Dieses Tibet-Kloster sah schon mal besser aus...



Ob die Erbschaft in diesem Maya-Tempel versteckt ist?



...nämlich so

hafte Goldland El Dorado, den ebenso sagenhaften Kontinent Atlantis (der hier im Mittelmeer lokalisiert ist) und das legendäre Shangri-La in Nepal – jeweils nach und später dann vor ihrer Zerstörung, was also insgesamt auf sechs Missionen hinausläuft.

Im Grunde spielt sich die Sache ähnlich wie bei den Vorgängern: Man navigiert auf vorberechneten Bahnen durch die Renderräume, redet mit Leuten, hebt Objekte auf und verwendet diese später an anderer Stelle. Damit sich eingeborene Vorterraner nicht über den seltsamen Zeitreise-Anzug wundern, gibt es eine Art Chamäleon-Funktion, mit der man das Abbild von Menschen quasi scannen und sich dann selbst entsprechend „verkleiden" kann – eine Option, die übrigens auch für die Lösung mancher Rätsel entscheidend ist.

Augenfällig präsentiert sich der Fortschritt in der Optik – wobei wir das Wort Fortschritt in diesem Zusammenhang eher mit neutralem Beigeschmack verwenden möchten. Denn zwar gibt es nun ein erheblich größeres Grafikfenster mit Ego-Perspektive, wo auch 360-Grad-Drehungen sowie das Heben und Senken des Kopfes an jedem der vorberechneten Standorte erlaubt sind, aber das Gezeigte selbst kann halt nicht immer überzeugen. Panorama-Ansichten und Landschaften wirken meist ausgesprochen schick, in kleinen Räumen oder gerade auch bei technischen Vorrichtungen in der Nahansicht



Hier sind die drei Zeitziele im Auswahlmenü angezeigt



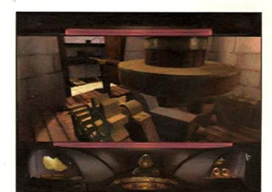
tom schmidt

GEHT SO

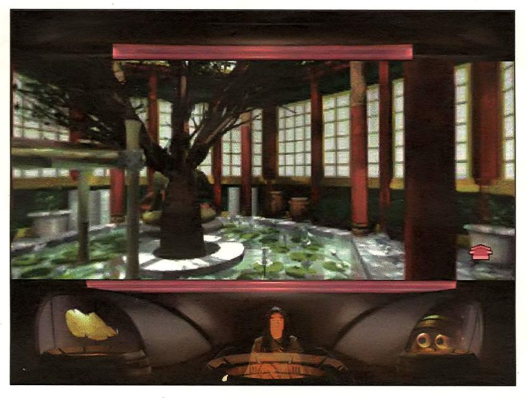
Journeyman 1 und 2 waren eigentlich auch nie so ganz mein Ding, ich habe da wohl zu viele Vorbehalte in Richtung Zeitreisen, die diese Serie für mich nie so ganz lösen konnte. Zum einen kann ich mich Joe nur anschließen, daß die Story eigentlich erst nach einiger Zeit einen Sinn ergibt, speziell wenn man die ersten beiden Teile nicht gespielt hat, was ja nicht unbedingt vorauszusetzen ist. Und was ist mit diesen superdicken Anzügen, selbst wenn man als andere Person auftritt? Da darf einen bloß keiner anfassen, sonst war's das wohl. Naja, und die fusselige Steuerung. Da gab's auch schon Besseres. Aber sei's drum, die restliche Story wird dann so peu a peu doch noch recht interessant, und die verdrehte Geschichte um die Aliens, die erst die Bösen, dann die Guten, oder wer oder was auch immer sind, nimmt mehr und mehr Formen an. Die Idee, die Schauplätze einmal vor und nach dem Desaster zu besuchen, ist auch recht witzig. Schade, daß es noch so viele Hänger hat, aber vielleicht bietet ja Journeyman 4 mehr Format.



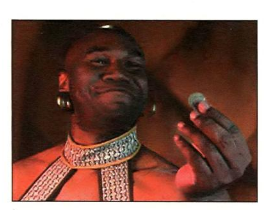
Die Lösung dieses vertrackten Köpfe-Puzzles läßt sich nur aus großer Höhe erahnen



Zwar später im Spiel, aber dennoch eines der leichteren Rätsel: Hier fehlen nur ein paar Zahnräder



In diesem tibetanischen Gewächshaus findet sich etwas, das man in El Dorado benötigt – rechts unten ein Mauszeiger in Pfeilform; dort geht es also weiter



In den Gesprächen werden die Personen in Großaufnahme gezeigt



Nein, das ist keine besonders perfide Foltermethode...

fragt man sich aber des öfteren, was um Himmels willen denn nun dieser Apparat wieder sein soll. Möglicherweise liegt das daran, daß den oft etwas unscharfen Bildern manchmal die für 3D-Umgebungen wichtige Tiefenwirkung einer Szenerie abhanden gekommen zu sein scheint, so daß das Auge Schwierigkeiten mit den Perspektiven bekommt.

Dieses Problem ist aber im Prinzip rein kosmetisch, weil ein simples Durchprobieren der eher wenigen Objekte aus dem Inventory im Zweifelsfalle ausreicht, um sicherzustellen, daß hier nichts übersehen wurde – falls das Item verwendet werden darf, geschieht das dann in einer automatischen Sequenz. Zudem gibt es hier einen im Zeitanzug eingebauten Computer, der für zum Teil recht deutliche Hinweise sorgt, falls man irgendwo festhängt. Daraus sollte nun nicht geschlossen werden, daß das Game rein für Einsteiger gedacht wäre – das trifft zwar vielleicht für den Anfang zu, später in der Geschichte gibt es jedoch teils recht knifflige Logeleien, für die man schon die eigenen grauen Zellen bemühen muß. Ferner sind die drei späteren Einsätze gewissermaßen untereinander vernetzt – man kann sie also nicht unbedingt schön der Reihe nach durchspielen, sondern findet schon mal in Shangri-La Dinge, die man in El Dorado benötigt, und dergleichen mehr.

Sehr einfach geht die generelle Bewegungssteuerung vonstatten: Solange der Mauszeiger sich als ein kleines Fadenkreuz präsentiert, bewirkt ein Klick, daß man sich stufenlos in diese Richtung dreht beziehungsweise nach oben oder unten schaut. Liegt der Zeiger über einer Stelle, an der man das momentane Bild verlassen kann, so verwandelt er sich in einen Pfeil. Nun sorgt derselbe Mausklick für einen oder auch mehrere Schritte in die entsprechende Richtung. An verschiedenen Stellen, insbesondere bei den Multiple-Choice-Gesprächen, finden sich Videosequenzen, die technisch sehr ansehnlich realisiert wurden. Solche Unterhaltungen sollte man sich übrigens genau anhören, da sie durchaus für das eine oder andere Rätsel relevant sind. Je nach Szenario bekommt man thematisch passende Sounduntermalungen zu hören, die sehr nett klingen, aber innerhalb der jeweiligen Mission nicht viel Abwechslung bieten – dafür tönen die FX meist recht überzeugend. *jn*



Joe Nettelbeck

GEHT SO

Das neue Journeyman Project hat leider mit Unpäßlichkeiten im Story-Design zu kämpfen. Gerade anfangs stolpert man nämlich ziemlich wirr durch die Gegend und fragt sich, wozu das alles denn wohl gut sein soll – ein Manko, das wohl insbesondere denen aufstoßen wird, die den Vorgänger nicht kennen. Ist jedoch der erste Rätselkomplex entflochten und Agent 3 aufgestöbert, beginnt die Sache allmählich Sinn und Spaß zu machen – wenngleich sie robusteren Zeitgenossen wohl arg esoterisch vorkommen wird. Aber das sind Geschmacksfragen, die hier nicht zur Debatte stehen. Schwerer wiegt hingegen ein Haken in der an sich sehr geschickten und eingängigen Steuerung: Weil Gehen und Rundumsicht funktional nicht mehr getrennt sind, sondern je nach Mauszeigerform fließend ineinander übergehen, kommt es oft zu Fehlbedienungen. Man geht zum Beispiel weiter, obwohl man nur die Gegend untersuchen wollte. Kein Drama, aber es stört doch ziemlich den Spielfluß...

Name	The Journeyman Project 3
Genre:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Presto Studios/Red Orb
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	ca. 90 DM
Spieler:	1
Steuerung:	Maus
Besonderheiten:	keine
Spiel:	englisch, deutsch geplant
Anleitung:	englisch, deutsch geplant
Multiplayer:	nein

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 8x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik **76%**
Sound **73%**

Spielspaß

Solo	Multi
70%	–%

LIFEFORCE TENKA

Nach dem Playstation-Debut bahnt sich der Spieler nun auch auf dem PC einen Weg durch Psygnosis' futuristische Ego-Ballerei

Die menschliche Rasse hat es im Jahre 2096 beinahe geschafft, die Erde durch Umweltverschmutzung und Kriege zu zerstören. Diejenigen, die immer noch auf dem sterbenden Planeten dahinvegetieren müssen, sehnen sich nach einem Leben in Kolonien auf anderen Welten. Extrevius 32B-B ist eine dieser Zufluchtsstätten. Statt einer Idylle erwarten sie an diesem Ort aber die Produktionsstätten des Konzerns Trojan Inc. Dort werden nicht nur sogenannte Bioniden – aus organischem Material und Maschinenteilen zusammengeflickte Kampfeinheiten – in Massen hergestellt, sondern außerdem in den Labors obskure Genexperimente durchgeführt. Es liegt nun ganz allein an Tenka, den dubiosen Machenschaften des Unternehmens Einhalt zu gebieten. Angetrieben von einer „inneren Stimme" und einem technoiden Soundtrack macht sich der frisch transformierte Cyber-Rambo auf, um sämtliches Gesindel in dem Firmengebäude zu eliminieren.

Demzufolge schlüpft der Spieler in die Rolle von Tenka und läuft durch die düsteren Locations, ballert Widersacher ab und sammelt verschiedenfarbige Schlüssel auf, um in weitere Regionen vorstoßen zu können. Notfalls verschafft er sich auch gewaltsam Zutritt zu engen Lüftungsschächten, durch die er kriechend in diverse Räume gelangt.

Als Waffe habt Ihr lediglich einen Schießprügel, den Ihr jedoch während des Spielverlaufs mit Granaten, Minen, Plasma und Raketen aufstocken könnt. Abgesehen von Munition läßt sich das Verteidigungswerkzeug auch mit einer Zielvorrichtung in Form eines hauchdünnen roten



Vorsicht! Auch dieser Herr schießt scharf

Laserstrahls ausstatten – äußerst nützlich, um den Beschuß auf bestimmte Körperteile seines Feindes zu konzentrieren. Gelegenheiten, die Feuerkraft seiner Wumme auszureizen, gibt es genügend. In den verwinkelten Gängen lauert schießwütiges Sicherheitspersonal und außerdem gefährden die in den Labors gezüchteten Mißbildungen (eine Spezies könnte bereits in „Das Ding aus einer anderen Welt" von John Carpenter mitgewirkt haben) sowie Droiden und Selbstschußanlagen die Gesundheit des Spielers.

Ballern allein bringt Euch jedoch nicht in den nächsten Abschnitt. Bevor Ihr durch den Ausgang in den nächsten Level flüchten dürft, müssen Aufgaben erfüllt werden. So werden Gegenstände wie Datenträger oder Holowürfel eingesackt, die Ihr dann andernorts anwendet.

Falls Ihr also über einen hochgezüchteten CPU-Boliden verfügt, kann „Lifeforce Tenka" sogar in einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixels über den Monitor flimmern. *cis*



Gegenstände wie z.B. Holowürfel müssen in dem Firmengebäude aufgespürt werden



Da hat wohl einer das Labor nicht abgeschlossen

Chris Peller

GEHT SO

Auf der Playstation mag „Lifeforce Tenka" noch einen gewissen Reiz ausgeübt haben, doch in Zeiten, wo der PC von Beben, Hexen und Jedi-Rittern erschüttert wird, kann mich diese Ballerei nicht begeistern. Die Engine ist nicht gerade flott und durch die perspektivische Korrektur scheinen die Wände ein merkwürdiges „Eigenleben" zu besitzen. Außerdem ist die Animation der Gegner alles andere als umwerfend, da sich manche wie Hampelmänner bewegen. Spätestens beim Ableben der herumspazierenden Mutanten, die sich dann wild drehen und skurille rote Punkte und Formen verspritzen, möchte ich auf die bewährten Produkte von id Software zurückgreifen. Selbst den positiven Aspekten von „Lifeforce Tenka", wie der sich im Spielverlauf entfaltenden Storyline und den von Level zu Level unterschiedlichen Missionszielen, kann ich nicht mehr viel abgewinnen. Gerade jetzt, wo hochkarätige 3D-Shooter keine Mangelware sind, hat Psygnosis mit der Veröffentlichung dieser Konvertierung einen ungünstigen Zeitpunkt erwischt.

Name	Lifeforce Tenka
Genre	Action
Hersteller	Psygnosis
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark.
Spieler	1
Steuerung	Tastatur, Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

Mindestanforderung: P100, 16 MB RAM, 4 x CD

Empfohlen: P166, 32 MB RAM, 8 x CD

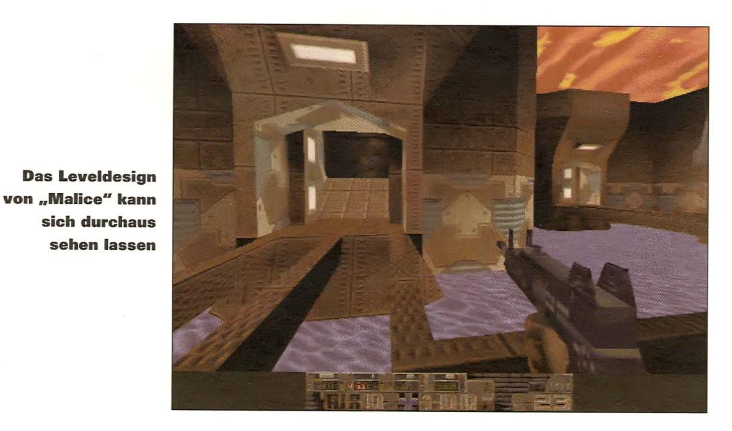
Grafik	64%
Sound	75%

Spielspaß

Solo	Multi
62%	-%

MALICE

Durch „Malice" erstrahlt ids indizierter Ego-Ballermann im neuen Gewand



Das Leveldesign von „Malice" kann sich durchaus sehen lassen



Der Takahiro Raider in voller Pracht



Ein kleiner Plausch unter Kollegen

Wenn man diesem Typen zu nahe kommt, ist man gleich Feuer und Flamme

Die Popularität von ids 3D-Ballerei scheint trotz Indizierung ungebrochen. Nachdem sich der Käufer eine zeitlang ausgiebig mit dem Actionspiel amüsiert hatte, erschienen die beiden Mission-Packs, die das böse Spiel erheblich aufwerteten. Unter dem Titel „Shrak" kam vor wenigen Monaten erneut eine Zusatz-CD auf den Markt, die hierzulande jedoch nur über den Importweg erhältlich ist. Kurz bevor id mit dem Sequel zu seinem berüchtigten Spektakel wieder eine neue Runde im Ego-Shooter-Reigen einläutete, wurde für das Original noch ein Zusatz veröffentlicht: „Malice". Wie „Shrak" stammt dieses Add-On von der Company Quantum Axcess und läuft nur in Verbindung mit dem Vorläufer des inzwischen indizierten Shooters von id. Im Gegensatz zu den offiziellen und inzwischen indizierten Erweiterungen, die prinzipiell „nur" weitere Level, ein paar neue Gegner und Waffen bereit stellen, kommt „Malice" dagegen wie ein komplett anderes Spiel daher und bietet sogar eine eigene Storyline. Im 23. Jahrhundert sind in größeren Metropolen die staatlichen Organe, die für Recht und Ordnung sorgen, so gut wie ausgestorben. Deshalb schützen und verteidigen sich die mächtigsten Konzerne auf ihre eigene Art und Weise. An Eurem Aufenthaltsort existieren zwei starke Parteien: Takahiro Industries, eine Gesellschaft, die ihre eigene Privatarmee unterhält, und das im Untergrund operierende Verbrechersyndikat B.O.S.S., das ausschließlich Söldner beschäftigt. Ihr seid einer der Handlanger, die für B.O.S.S. arbeiten und nehmt die Befehle direkt vom Chef dieser Organisation, Colonel Bossman, entgegen.

Ihr müßt Euch nun durch 18 neu designte Level kämpfen und teilweise auch kleinere Puzzles lösen, während dieser Handlungsfaden mittels gelegentlich eingestreuter Cut-Scenes weitergesponnen wird. Insgesamt 14 unterschiedliche Typen von Widersachern wollen Euch dabei das Lebenslicht auspusten. Da wären zum Beispiel die mit MGs bewaffneten „Swatmen", weibliche Söldner, durch die Gänge schwebende Droiden, riesige Mechs und Killer-Roboter, mit einem Flammenwerfer herumspielende Pyromanen und keulenschwingende Baseball-Fanatiker. Selbst im Wasser müßt Ihr auf der Hut sein. Im feuchten Element wollen Euch unter anderem Barracudas anknabbern und Froschmänner mit der Harpune aufspießen.

Um diesem Gegneraufgebot trotzen zu können, verfügt Ihr über diverses martialisches Gerät. Als Standardwaffe leistet Euch eine Pistole Kaliber 44, mit der Ihr in bewährter Tarantino-Manier die feindlichen Reihen lichtet, treue Dienste. Daneben könnt Ihr Euch Uzi, Schrotflinte, Mini-Gun, die Napalm schleudernde Mortar-Gun, einen Raketenwerfer und den einen gebündelten Plasmastrahl abfeuernden Punisher

Ein Nachbeben der besonderen Art



Dieses Mercbabe ist ziemlich hartnäckig

In Zwischensequenzen erhaltet Ihr vom Bossman neue Instruktionen



Bei den Rioteers ist ein flinker Zeigefinder vonnöten



Auch in trübe Gewässer verschlägt es Euch



Euren Recken könnt Ihr in der Außenansicht begutachten

aneignen. Die Entwickler von „Malice" haben Euch zwar damit ein ordentliches Repertoire an Tötungswerkzeugen spendiert, gleichzeitig jedoch ein ziemlich tückisches Feature ins Gameplay integriert: Die meisten Waffen müssen nachgeladen werden. Habt Ihr das Magazin leergeschossen, wird es durch Druck auf die „R"-Taste wieder gefüllt. Panikanfälle sind in brenzligen Situationen somit vorprogrammiert...
Zusätzlich zu den Verteidigungsinstrumenten gibt es weitere nette Spielzeuge. Eine Taucherausrüstung darf ebenso eingesackt werden, wie das Hoverboard, mit dem Ihr über den Boden schweben könnt. In tiefen Gewässern ist obendrein das Mini-U-Boot, das mit zielsuchenden Torpedos bestückt ist, eine wahre Bereicherung. Sind Sprünge von hohen Gebäuden oder Plattformen zu meistern, freut sich der Söldner zudem über einen Fallschirm, und eine ferngesteuerte Sonde ist besonders hilfreich, um die Gegend gefahrlos nach sich versteckenden Kontrahenten abzusuchen. Die Feuerlöscher wird jeder spätestens dann zu schätzen wisssen, wenn er dem Flammenwerfer eines sogenannten Torcher zu Nahe gekommen ist.
Sollte dem Spieler die Ich-Perspektive einmal zu langweilig werden, kann er in die Außenansicht umschalten und betrachtet seinen Polygon-Charakter fortan „Tomb Raider"-like aus dem „Third Person"-Blickwinkel von hinten. Ein gepflegtes Deathmatch mit fünf eigens dafür konzipierten Arealen, neue Sounds und Musik, sowie Wettereffekte wie Regen, runden „Malice" in puncto Präsentation ab. Darüber hinaus ist es möglich, die grafische Darstellung via Open-GL 3D-beschleunigt zu genießen. *cis*



Martin Schnelle

SUPER

„Malice" als Add-On zu bezeichnen wird diesem phantastischen Zusatz-Programm eigentlich nicht gerecht, denn nach der Installation befindet sich ein komplett neues Spiel auf dem Rechner. Frische, neu gestaltete Level, Waffen und Gegner lassen das Herz jedes Shooter-Fetischisten höher schlagen. Dazu gesellen sich Zwischensequenzen und die sogenannten „Toyz", von denen es mir vor allem das Mini-U-Boot angetan hat. Durch die einfallsreichen Features wie die Nachlade-Funktion oder der externe Blickwinkel, sichern sich die Entwickler von Epochalypse einen weiteren Innovationsbonus. Mit dem indizierten id-Shooter hat „Malice" nicht mehr viel gemeinsam, lediglich ein paar der Soundeffekte lassen noch diesbezügliche Rückschlüsse zu. Hartgesottene werden „Malice" jedenfalls lieben, und wer den neuesten id-Ego-Shooter schon durchgespielt hat, sollte sich etwas Gutes tun und dem Vorgänger diese Erweiterung spendieren. Allerdings ist dieses Juwel wie „Shrak" nur als Import erhältlich.

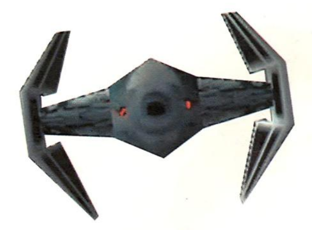
Name	**Malice**
Genre	Action
Hersteller	Quantum Axcess
Schwierigkeit	einstellbar
Spieler	1 – 32
Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 60 Mark
Besonderheiten	CD-Audio, **3Dfx**
Spiel	Englisch
Anleitung	Englisch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P90, 2 x CD ROM, 16 MB RAM, 75 MB Festplattenspeicher

Empfohlen
P166, 8 x CD ROM, 32 MB RAM, 3Dfx

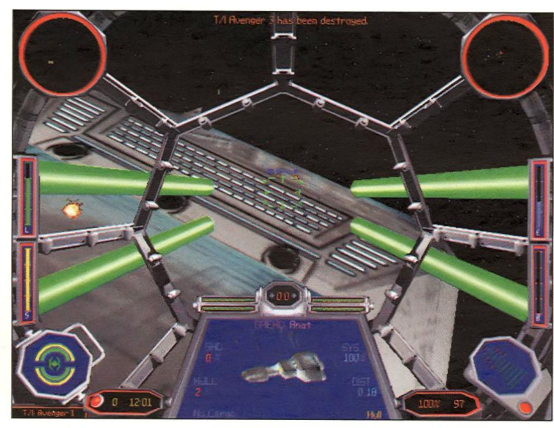
Grafik	80%
Sound	82%
Spielspaß Solo	85%
Spielspaß Multi	84%

AB 18



Star Wars: BALANCE

Darth ist tot, der Imperator sollte es auch sein, trotzdem geht der Krieg der Sterne weiter



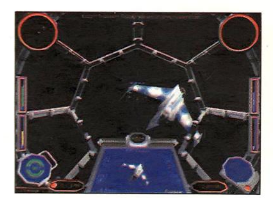
Im Tiefflug über einen feindlichen Dreadnaught: Kein allzu schwerer Gegner, da es ihm an Laser-Batterien mangelt



Den B-Wing im Visier: Wegen dicker Schilde und Panzerung kein leichter Gegner

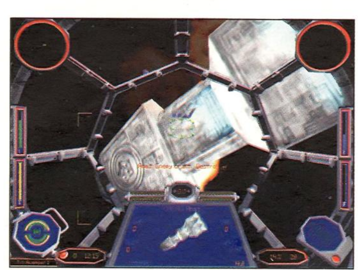


Im „Headhunter" gegen einen Interceptor... ein ungleicher Fight



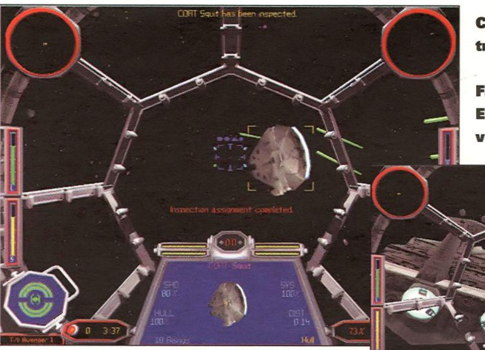
Die Escort-Shuttles sind gegen Angriffe von hinten gut gewappnet

Vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxie, da gab es einen erfolgreichen PC-Spielehersteller namens LucasArts, der einen wirkliche ruhmreichen Space-Cobat-Simulator erdachte. Da die ganze Geschichte auf dem in dieser Galaxis beliebtesten Science-Fiction-Opus mit Namen „Star Wars" basierte, war der Erfolg eigentlich schon vorprogrammiert. Aber ach: In ihrer Begeisterung für Multiplayer-Gefechte vergaßen die Entwickler völlig, ihrem jüngsten Baby eine fesselnde Einzelspieler-Option, genannt „Kampagne", mit auf den Weg zu geben, weshalb Skywalker-Jünger ohne eigenes Netzwerk oder Internet-Zugang sich zu Recht über mangelnde Motivation beklagten. Nach ungefähr einem irdischen Jahr schlug das LucasArts-Imperium zurück und verdonnerte sowohl imperiale wie auch rebellische Space-Asse zu einer Dienstzeit im Aimram Sektor. Zur Story: Es steht schlecht um die Handvoll aufrechter Rebellen im Kampf gegen die übermächtigen imperialen Schergen. Nachdem Kaiser Palpatine – der anscheinend aus dem Grab wieder auferstanden ist – die verzweifelten „Umstürzler" aus so gut wie jedem System der inneren Galaxie vertreiben ließ, sammelt sich der kümmerliche Rest in den „Outer Rims" des Spiralnebels. Hier hofft Rebellen-Übermutti Mon Mothma in den „Airams" – einer Horde von Schmugglern, Piraten und Händlern – neue Verbündete zu finden und eine Raumwerft als dauernden Außenposten in diesem Gebiet zu errichten. Die imperialen Truppen ihrerseits kriegen Wind von diesen Plänen und bleiben nicht untätig: Admiral Wooyou Senn wird mit der Aufgabe betraut, den Schulterschluß zwischen der Allianz und den Airams zu verhindern. Hierfür steht ihm die Taskforce Vengeance zur Verfügung. Entscheidet Ihr Euch für eine Karriere bei den Rebellen, werdet Ihr dem berühmten „Rogue" Geschwader zugeteilt, auf Seiten des Empires empfängt Euch das „Avenger"-Elite-Squadron, das vom Sternenzerstörer „Rage" aus operiert. Soweit der „geschichtliche" Hintergrund der „X-Wing vs. Tie-Fighter"-Missions-CD „Balance of Power". Auf technischer Seite hat sich sich seit den Tagen des Originalprogramms nicht allzu



Texturefiltering soweit das Auge reicht

OF POWER



Corellianische Transporter trefft Ihr fast überall im Spiel

Fast so schön wie im Film: Ein imperialer Stardestroyer von hinten



Wieder dabei: Der schwere Jagd-Bomber der Rebellen-Allianz, kurz „B-Wing"

Kommt Ihr den Triebwerken von Dickschiffen zu nahe, nimmt Euer Jäger Schaden

viel getan: Außer einem neuen Fighter – dem B-Wing – und der Kampagne, die sowohl auf imperialer wie auf rebellischer Seite gespielt werden kann, finden sich wenig Neuerungen. Wie gewohnt kreiert Ihr einen Piloten, den Ihr in den Mission Briefings auf jeden verfügbaren Starfighter setzen könnt. Zwar fliegt Ihr standardmäßig fast immer Raumüberlegenheits-Missionen, da aber häufig Einsätze gegen Dickschiffe auf dem Plan stehen, kommen auch die Bomber-Freaks nicht zu kurz. Sind alle Flieger einsatzbereit geht es vom Briefing direkt ins All, wo Ihr in den bekannten Cockpits Platz nehmt. Fliegerisch gelten immer noch dieselben Grundregeln wie im Opa X-Wing. Das bewährte Energie Management erlaubt es Euch, die Reaktorenergie Eures Schiffs auf die einzelnen Systeme zu verteilen, um so Euren Jäger an alle Situationen anzupassen. Balance enthält selbstverständlich den XvsT-3Dfx Patch, der so gut wie alle Beschleuniger-Standards unterstützt. Besonders Großschiffe kommen dank gefilterter Texturen damit auch in Nahaufnahme besonders gut und sämtliche Explosionen sehen durch Transparenz-Effekte schön spacig aus. Nach Abschluß einer Mission versorgt Euch das Programm im De-Briefing mit Informationen über Eure Performance und schon kann's weitergehen zur nächsten Schlacht – vorausgesetzt Ihr ward erfolgreich. Wer sein Handwerk besonders gut versteht, den erwarten bis zu sechs Cutscenes – für jede Partei drei: Auftritte von Darth Vader gibt's hier leider nicht, lediglich gerenderte Raumschlachten nach wichtigen Schlüsselmission. sg



Auf der Briefing-Karte werden alle relevanten Kampfverbände angezeigt



Sascha Gliss

GUT

Tut mir leid, aber XvT bleibt auch mit „Balance" hauptsächlich ein Multiplayer-Spiel. Eine Kampagne und ein neuer Fighter reichen nicht aus, um die Einzelspieler-Motivation langfristig zu erhalten. Zwar ist der „Outer Rim"-Feldzug schön schwer und die Missionen allesamt hervorragend in Szene gesetzt, verglichen mit der Fülle von Kampagnen und deren Präsentation in „Tie Fighter" aber, fällt „Balance" deutlich ab. Wo sind z.B. die zackigen Briefings-Offiziere geblieben und welcher kosmische Fluch traf den freundlichen Vertreter des imperialen Geheimbundes? Die Einsatzbesprechungen kommen im selben nüchternen Gewand wie im Ur-XvT daher, was nicht gerade zur Identifikation mit „unserem" Piloten einlädt. Der Schwierigkeitsgrad dürfte Space-Neulingen mächtig zu knabbern geben, selbst auf „Easy" sind die Missionen alles andere als leicht. Trotz allem bleibt das Add-on eine gute Anschaffung für alle Raumflieger ohne Netzwerk, denn die Campaign macht allemal mehr Spaß, als die losen Einzelmissionen des Original-Programms.

Name	**Balance of Power**
Genre:	Simulation
Hersteller:	Lucasarts
Niveau:	schwer
Preis:	ca. 40 Mark
Spieler:	1 bis 8
Steuerung:	Tastatur, Maus, Joystick
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	(Null-) Modem, IPX, TCP/IP

Mindestanforderung
P 90, 16 MByte RAM, 2x CD ROM

Empfohlen
P 166, 32 MByte, 4x CD ROM, 3Dfx-Karte

Grafik 79%
Sound 85%
Spielspaß

Solo	Multi
78%	79%

FINAL LIBE

Warhammer

Ein neues Strategiespiel – und keinerlei Echtzeit weit und breit...


Das Gitternetz ist optional zuschaltbar



Keine Weihnachtsbeleuchtung, sondern ein orkischer Schutzschirm


Die strategische Überblickkarte zwischen den Szenarien


Nachschub für die Orks

Im 40. Jahrtausend bröselt das Weltraum-Imperium der Menschen unter vielfältigen Bedrohungen – hier und heute sind es die Space Orks, die den Planeten Volistad besetzt haben. Der Imperator und seine Marines können das natürlich nicht dulden, weshalb eine rundenbasierte Strategie-Kampagne angesagt ist, in deren Verlauf die unglückliche Welt wieder befreit werden soll – soweit hier die Kurzbeschreibung dieses neuen Titels von SSI, welcher auf einer Tabletop-Vorlage von Games Workshop basiert (siehe Kasten). In diesem Sinne plaziert man also in jedem Szenario anfangs seine Einheiten, läßt sie gegen den Feind stürmen und ihn (hoffentlich) in die Flucht schlagen.

Die Reihenfolge der 36 Einsätze ist dabei variabel: Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission wird der Spieler auf eine Übersichtskarte des Planeten gebeamt, wo er die strategische Lage durchchecken und entscheiden kann, welches Territorium er als nächstes zurückerobern möchte. Ebenfalls an dieser Stelle darf man Nachschub (der mit Hilfe von Rohstoffen aus den bislang befreiten Gebieten zu bezahlen ist) auf die eigenen Regimenter

WARHAMMER-BÜCHER

Anno 1996 wurden sich der Heyne-Verlag und Games Workshop handelseinig; seither erscheinen die Romane zu den diversen Warhammer-Szenarien im Rahmen der Heyne-SF-Taschenbücher. Das 40.000er-Universum ist mit einer Trilogie von Ian Watson vertreten („Inquisitor", Nr. 5551; „Space Marine", Nr. 5552; „Harlekin", Nr. 5553), in der die Erlebnisse des Inquisitors Jac Draco in seinem Kampf gegen die Mächte des Bösen festgehalten sind. Dabei handelt es sich keineswegs um billigen Pulp, wofür ja auch schon der Name des renommierten Watson garantiert, welcher mit „Der programmierte Wal", „Das Babel-Syndrom" oder „Tschechows Reise" internationale Anerkennung erringen konnte. Die Bände sind für 12,90 DM bzw. 14,90 DM im Buchhandel zu haben; ein weiterer Roman („Genräuber"; Neil Jones & David Pringle; Nr. 5554) befindet sich in Vorbereitung.

RATION 40.000



Dicke Dinger hauen heftiger

Befinden sich Einheiten in oder hinter Gebäuden, so werden diese durchsichtig



verteilen. Wer die Kampagne durchgespielt hat oder mehr auf eine kleine Schlacht vor dem Abendessen steht, verfügt zudem über die Möglichkeit, auf den vorhandenen Karten beliebig viele und beliebig besetzte Einzelgefechte zu starten – hier übrigens auch in der Rolle eines Ork-Bosses, was im Kampagnenmodus nicht möglich ist.

Ebenfalls bei diesen Einzelgefechten ist eine Multiplayer-Option eingebaut, die jedoch mit unseren zwei aus den USA importierten 1.0-Versionen nicht richtig funktionieren wollte. Lediglich am selben Rechner konnten bis zu vier Spieler nacheinander antreten, die darüber hinaus im Handbuch versprochenen Netzwerk- und Modem-Möglichkeiten führten bloß zum sofortigen Ausstieg aus dem Spiel – weshalb wir ausnahmsweise keine Multiplayer-Note vergeben haben. Ansonsten hat das Programm aber einiges zu bieten: Luftunterstützung, Eingraben, Gegenangriffe auf bereits befreite Territorien und sogar eine Undo-Option für unüberlegte Züge. Die grundsätzliche Bedienung hat man schnell intus, und mit der Zeit stößt man dann zusätzlich auf viele angenehme Shortcuts. Der zwar wenig abwechslungsreiche, aber hübsch exotisch klingende Soundtrack und die dicke Online-Dokumentation zu den unterschiedlichen Unit-Typen sollten auch nicht unerwähnt bleiben – und da kann man dann am Schluß sogar die nicht eben geniale Iso-Optik verschmerzen. *jn*

WARHAMMER 40.000 – DAS ORIGINAL

Die Warhammer-Titel von Games Workshop werden fälschlicherweise oft als Brettspiele bezeichnet, tatsächlich handelt es sich aber um sogenannte Tabletops, die ohne Brett auskommen. Man stellt die Spielfiguren, bei denen es sich in der Regel um Plastik-Miniaturen handelt, einfach auf eine große Tischplatte – zum Spielen ist nun die in Zoll gemessene Entfernung der Figuren voneinander wichtig (eine Meßlatte liegt bei); nach ihr richten sich die Reichweite der Waffen sowie eventuelle Boni oder Mali auf die Grundfähigkeiten der Modelle. Auf diese Weise können selbst umfangreiche und langandauernde Schlachten simuliert werden.

Inhaltlich verfügt „Warhammer 40.000" über einen recht bizarren Background: Die Galaxis wird in fernster Zukunft nicht nur von Menschen bewohnt, sondern auch von den halb barbarischen Space Orks. Viel schlimmer aber sind die Ausgeburten des Warp-Raums, einer fremden Dimension, die für den überlichtschnellen Raumflug benutzt wird...

Das Warhammer-Spiel wird mit 80 unbemalten Figuren ausgeliefert, kostet ca. 120 bis 150 Mark und ist u.a. zu haben bei: Games In, Karlstr. 43, 80333 München, Tel.: 089/555 76.


Joe Nettelbeck

GUT

Martialisch, düster, grausig – das sind die Adjektive, mit denen sich das Hintergrundszenario von „Final Liberation" am besten beschreiben läßt. Dennoch entwickelt das Spiel dann so etwas wie B-Movie-Charme: Wenn die eigenen Imperial Guards wie die Lemmings über das Feld der Ehre wackeln, wenn die gräßlichen Space Orks wie Hutzelmännchen in Reih und Glied marschieren (Spaß-Orks statt Space Orks?), dann können sich selbst hartgesottene Redaktions-Generäle ein Grinsen nicht verkneifen. Ob diese selbstironische Brechung Absicht ist, wissen wir nicht, jedenfalls trägt sie dazu bei, daß sich auch heitere Naturen mit dem Programm anfreunden können. Wofür im übrigen das durchaus reizvolle Gameplay verantwortlich ist: etwa die einleuchtende Steuerung mit etlichen bequemen Shortcuts, die vielfältigen strategischen Möglichkeiten oder die taktischen Finessen. Also mäßige Optik hin und Hutzelmännchen her – die endgültige Befreiung ist offenbar ein typischer Fall von mehr sein als scheinen. Und für Warhammer-Fans ohnehin ein Muß...

Name	Final Liberation
Genre	Strategie
Hersteller	SSI/Mindscape
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Spieler	1 – 4
Steuerung	Maus/Tastatur
Besonderheiten	umfangreiche Database
Spiel	englisch
Anleitung	englisch, deutsch geplant
Multiplayer	Modem/ Nullmodem, IPX, Internet

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P120, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Grafik SVGA

Grafik 69%
Sound 72%

Spielspaß

Solo	Multi
73%	–%



RED BAR
Die Rückkehr des

Adel verpflichtet: Nach sechs Jahren gibt sich der wehrhafte Freiherr wieder die Ehre

Blenden wir uns kurz zurück in die Vergangenheit, in eine Zeit, als „fixe ATs" das Größte und VGA- und Soundkarten purer Luxus waren. Wir schreiben das Jahr 1991, und PCs wurden damals in etwa so häufig zum Spielen eingesetzt, wie heute eine Playstation zur Textverarbeitung. Eine eher unbekannte Firma aus den U.S.A. namens Dynamix hatte ein Herz für verspielte PC-User und entwickelte mit „Red Baron" eine historische Flugsimulation, die ihresgleichen suchte. In damals unglaublichen 256-Farben durchlebten die Spieler die Karrieren von Kampfpiloten im ersten Weltkrieg, als die Fliegerei bekanntlich noch in den Kinderschuhen steckte. Was „Red Baron" neben einem exzellenten Fluggefühl und einer hervorragenden Grafik so einzigartig machte, war die Fülle an Optionen, die dem Spieler an die Hand gegeben wurden. So enthielt das Programm u.a. eine Liste aller wichtigen historischen Fliegerasse samt Kurz-Biographien und eine ausgeklügelte Realismus-Anpassung, die später in erstaunlich vielen Konkurrenz-Simulationen auftauchte. Als Dynamix Anfang 1997 ankündigte, daß der Klassiker Nachwuchs bekommen soll, war das Interesse bei der PC-Gemeinde verständlicherweise groß. Es folgte eine Flut von Terminverschiebungen, die selbst Verspätungs-Künstlern wie Origin oder Bullfrog die Schamröte ins Gesicht getrieben hätte und jetzt – knapp ein Jahr nach dem ersten avisierten Release-Datum – sieht es so aus, als steige der heißersehnte Nachfolger endlich in die Lüfte. „Red Baron 2" entführt den Spieler wieder einmal in den kriegsgeplagten Osten Frankreichs zur Zeit des ersten Weltkriegs. Hier kamen in jener Epoche die allerersten militärisch genutzten Flugzeuge zum Einsatz, und am Himmel über den vom Grabenkrieg zerfressenen Feldern maßen sich die ersten Fliegerasse der Geschichte im Kampf Mann gegen Mann. Grundsätzlich habt Ihr drei Möglichkeiten, Euch am kriegerischen Treiben zu beteiligen: Mit der „Fly Now"-Option werdet Ihr sofort ins Cockpit eines Jägers versetzt und fliegt eine vom Computer generierte Schnellmission. Wer es mit der Planung genauer nehmen will, entscheidet sich für eine „Single Mission": Hier wählt Ihr entweder einen vorgegebenen Auftrag aus und bearbeitet ihn, oder generiert gleich eine komplett neue Mission. Da „Baron 2"



Das Kneepad versorgt Euch während des Fluges mit wichtigen Informationen



Meine Albatross! Achtet auf den Schriftzug an der Bordwand!

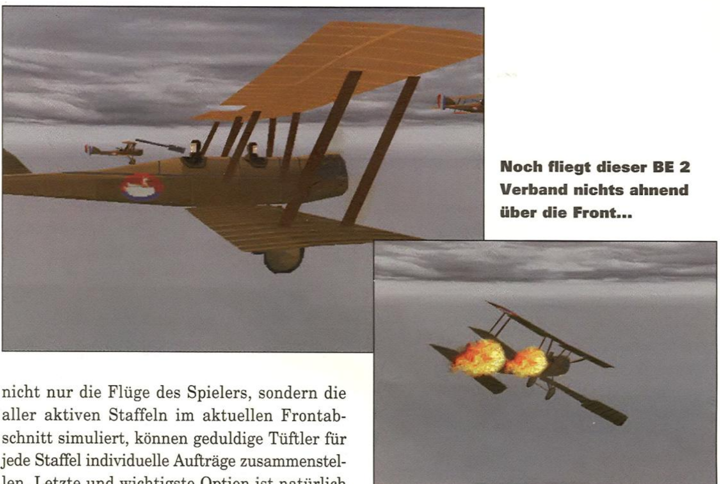


Start geglückt! Der eigene Flugplatz aus der Vogelperspektive.



Im Paintshop bemalt Ihr Eurer persönliches Flugzeug oder gleich die ganze Staffel: Hilfreich zur Identifikation der Flieger in der Luft

ON 2
roten Klassen-Primus

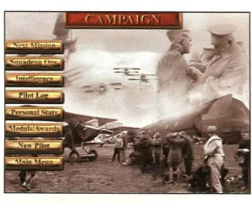


Noch fliegt dieser BE 2 Verband nichts ahnend über die Front...

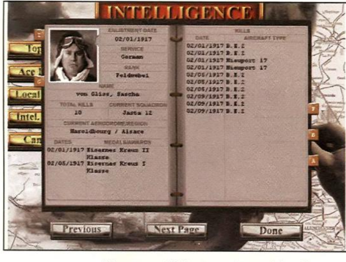


...wenig später stürzen die Aufklärer brennend zu Boden

nicht nur die Flüge des Spielers, sondern die aller aktiven Staffeln im aktuellen Frontabschnitt simuliert, können geduldige Tüftler für jede Staffel individuelle Aufträge zusammenstellen. Letzte und wichtigste Option ist natürlich die Campaign, in der Ihr die Karriere eines Jagdpiloten zwischen Frühjahr 1916 und Winter 1918 nachlebt. Als Arbeitgeber bieten sich die deutsche Luftwaffe, das Royal Flying Corps das französische Fliegerkorps oder die U.S. Air Force an. Nun noch den gewünschten Rang ins Soldbuch eintragen und unserem alter Ego einen schmissigen Namen verpaßt und schon kann's losgehen an die Front. An der Benutzerführung hat sich prinzipiell nichts geändert: Noch immer erhält der Spieler schicke Menüs – deren Hintergründe jetzt sogar animiert sind – mit güldenen Buttons, über die er seine Auswahlen treffen kann. So erwarten Euch im Campaign-Menü unter anderem der Intelligence Room mit furchtbar geheimen Infos über Freund und Feind, die Geschwader Optionen, wo Ihr zum Beispiel auch Euer Flugzeug nach Gusto umlackieren könnt – fünf Abschüsse oder mehr vorausgesetzt –, oder ein Überblick über Eure Pilotenakte samt Orden und minutiös aufgelisteten Kills. Habt Ihr Euch genügend informiert, reicht ein Mausklick und schon präsentiert Euch das Spiel das Briefing für die nächste Mission. „Baron" verfügt über eine Unzahl von verschiedenen Missionstypen: So stehen beispielsweise Ballon-Angriffe und -Verteidigung, Frontpatroillen, Infantrieangriffe oder -einsätze gegen feindliche Aerodrome auf dem Dienstplan.



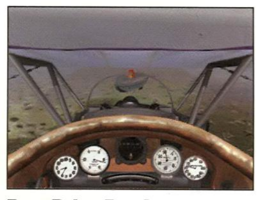
Die Menüführung ähnelt stark dem Vorgänger



Unsere Pilotenakte. Rechts alle Abschüsse des Herrn von Gliss.



Gegen Ende des Krieges wurden auch zweimotorige Bomber eingesetzt



Burn Baby, Burn! Aufklärungsballons sind zumeist von Flak umringt.

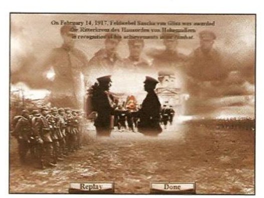


Die fliegende Feldpost? Nein, nur eine Spad mit Staffel-Abzeichen.

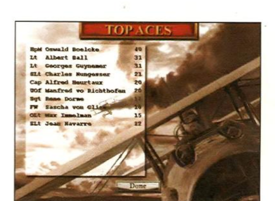
Zwar konnten die Flugmaschinen zu Ur-Großvaters Zeiten nicht allzu viel mit sich herumschleppen, aber immerhin stehen vier verschiedene Waffen zur Zuladung bereit: Ihr habt die Wahl zwischen normaler und brandsetzender Munition für die MGs, Bomben und – man höre und staune – Raketen, die allerdings nur von einigen alliierten Jägern gegen Ende des Krieges getragen werden können. Sind alle Einstellungen abgeschlossen, wird die Mission gestartet und Ihr findet Euch im Cockpit Eures Jägers auf dem Feldflugplatz wieder. Um den Anflug aufs Ziel zu erleichtern, habt Ihr zwei Autopiloten zur Auswahl: Der Level-Flight-Pilot hält Euch lediglich auf Höhe und aktuellem Kurs, wohingegen der Combat-Pilot Euch alle Handgriffe abnimmt, vom Starten übers Fliegen und Schießen bis hin zur Landung. In Verbindung mit dem Zeitraffer dauern die Flüge zum Einsatz somit statt einer geschlagenen Stunde durchschnittlich gerade mal fünf Minuten. Wer allerdings die Welt des Roten Barons stets im Zeitraffer durchfliegt, verpaßt so einiges. Da der Rechner, wie schon erwähnt, sämtliche Missionen aller Staffeln in Eurem Abschnitt simuliert, können Euch stets feindliche Maschinen begegnen, die mit Eurer Mission eigentlich gar nichts zu tun haben. Parallel zum Luftkrieg läuft der Konflikt am Boden, in den Ihr in Infantrie-Angriffen auch aktiv eingreifen könnt. Diese Art von Missionen fordern ein ruhiges Händchen und Nerven aus Stahl, da die MG-Schützen am Boden mit Euren ungepanzerten Stoff-Flugzeugen schnell kurzen Prozeß machen können. Die riesigen Einsatzgebiete strotzen außerdem nur so von kleinen Details, die zur hervorragenden Atmosphäre beitragen: Fliegt Ihr über eine feindliche Stadt, werden dort die Glocken geläutet, crasht Ihr bei der Landung, eilt unter lautem Gebimmel die Ambulanz übers Flugfeld, und wenn Ihr im Luftkampf das alte Credo „Aim for the man, not the machine" befolgt, hört ihr die entsetzten Schreie



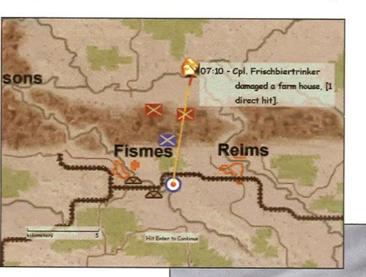
Es kann nur einen geben! Im Dogfight mit Manfred von Richthofen.



Heldenhaft! Baron von Gliss bei der Verleihung des Hohenzollern-Ordens.



Auf dem Weg nach oben. Hier checkt Ihr Eure „Top-Ten" Plazierung.



Im De-Briefing werden alle wichtigen Ereignisse gezeigt

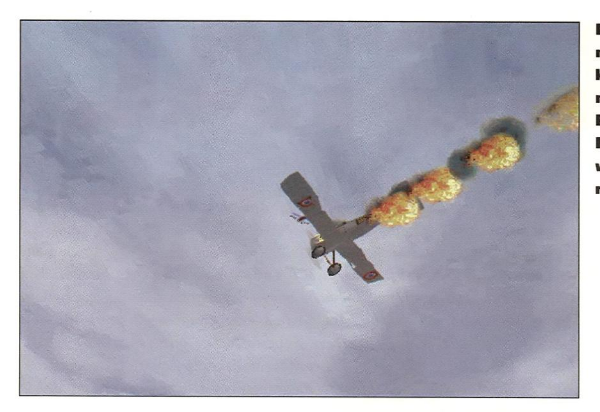


„Ich fliege nah an meinen Gegner heran, ziele gut und dann fällt er" (O. Boelcke)

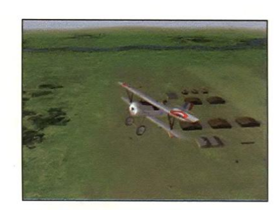




Sterbt Ihr Hunnen! Beim Bodenangriff geht's unter anderem gegen Aerodrome.

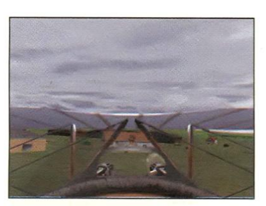


Diese Nieuport macht Euch keine Sorgen mehr. Die Rauch- und Flammenspuren wirken extrem realistisch.



Hier die Chronik eines gelungenen Bodenangriffs: Noch schläft der Feind...

der von Euch verwundeten gegnerischen Piloten. Sind die Missionsziele erfüllt, fliegt Euch der Autopilot wieder brav zum Flugplatz zurück, wo Eure Vorgesetzten schon mit dem De-Briefing parat stehen. Diese Herren verhalten sich mitunter recht pingelig: Ein Auftrag wird nur dann als Erfolg gewertet, wenn Ihr Eure Ziele erfüllt habt und sich die eigenen Verluste in einem annehmbaren Rahmen bewegen. Fliegt Ihr einige Einsätze erfolgreich, so winken vom Oberkommando natürlich Orden und die begehrten Beförderungen. Im Lauf der Zeit steigt Ihr so in höhere Offiziersränge auf und übernehmt daraufhin den Posten des Gruppenkommandeurs und plant fortan Eure Einsätze selbst. „Red Baron 2“ wird in der endgültigen Version sowohl über eine Internet- als auch eine LAN-Multiplayer Option verfügen, die beide zur Zeit unseres Testes noch nicht verfügbar waren. Außerdem verspricht Sierra für Februar einen 3Dfx-Patch, der das Spiel grafisch gehörig aufpeppen soll. Beide Features werden wir selbstverständlich in einer der nächsten Ausgaben testen. *sg*



...mit einigen Garben brandsetzender Munition wecken wir ihn auf

DER BARON IM VERGLEICH

	Flying Corps Gold	Red Baron 2
Flugzeuge, die vom Spieler geflogen werden können	9, ausschließlich Jäger	19, ausschließlich Jäger
Verfügbare Waffen	MG, Bomben	MG, Bomben, Raketen
Missionseditor	nein	ja
Maximale Bildschirm-Auflösung	1600x1200	640x480
3Dfx-Unterstützung	ja	Als Patch geplant
Extras	Paint-Shop, anhand alter Luftaufnahmen rekonstruierte Bodentexturen	Datenbank mit allen wichtigen Assen, Object-Viewer, Paint Shop, Original-Filmschnipsel



Nach dem Angriff: Das Aerodrom ist schwer beschädigt, ab nach Hause



Sascha Gliss

SUPER

Zugegeben: Die Erwartungen an „Baron 2“ waren verdammt hoch. Sowohl der historische Teil als auch die Flug-Engine und Grafik sollten neue Maßstäbe setzen. Die ersten beiden Versprechen löst Dynamix erwartungsgemäß ein: Dem Programm merkt man zu jeder Zeit seine historische Kompetenz an. Auch die Flugmodelle überzeugen im realistischen Modus: Die wendigen Maschinen wie die Camel sind ohne entsprechende Peripherie (Ruderpedale) kaum zu bändigen. Weniger gelungen ist die Grafik: Die Flieger sind teilweise nicht so detaillier twie bei „Flying Corps“, und in höchster Detailpracht ruckelt das Programm gerne in rechenintensiven Situationen. Die Spielatmosphäre und die komplexe Welt, in der Ihr fliegt, machen dieses Manko jedoch mehr als wett, und nach kurzer Zeit stellt sich das alte „Red Baron“-Gefühl ein. Fazit: An der Referenzklasse schrammt der Baron zwar knapp vorbei, er stellt aber einen würdigen Nachfolger dar. Bleibt abzuwarten, wie sich der versprochenen 3Dfx Patch auf die Grafik auswirken wird.

Name ...... **Red Baron 2**
Genre: .... Simulation
Hersteller: .Sierra/Dynamix
Niveau: .... einstellbar
Preis: .... ca. 90 Mark
Spieler: 1
Steuerung: ...... Tastatur, ... Joystick
Spiel: .... Englisch
Anleitung: .... Englisch
Multiplayer: ..geplant: IPX, ... TCP/IP

Mindestanforderungen
P 133, 16 MByte RAM, 125 MByte auf HD, 4x CD-ROM

Empfohlen
P 200, 32 MByte RAM, 8x CD-ROM

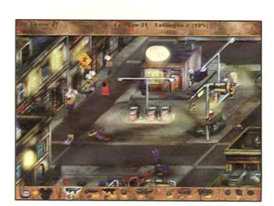
Grafik 77%
Sound 83%
Spielspaß

Solo	Multi
84%	-%

POSTAL

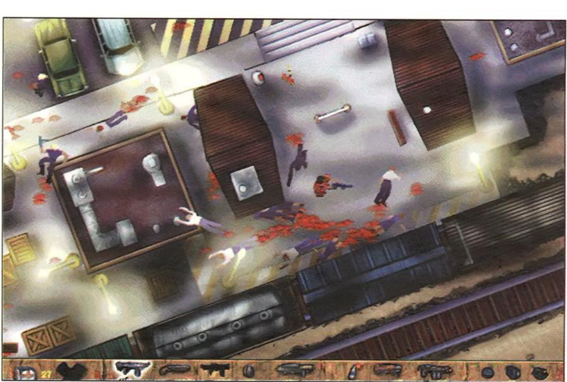
CDV wagte, was sich kein anderer traute, und veröffentlichte Running With Scissors' kontroverses Spiel in Deutschland

Als US-Postbeamte eines Tages austickten und an ihrem Arbeitsplatz von Schußwaffen Gebrauch machten, wurde dadurch ein neuer Slang-Ausdruck der 90er Jahre geprägt. Mit dem Satz „He is going postal" werden seitdem Personen bezeichnet, die angetrieben von Wahnvorstellungen Amok laufen und wahllos Leute abschlachten. Sogar Michael Douglas portraitierte bereits ein derart durchgedrehtes Individuum in dem Film „Falling Down".
Running With Scissors hätten demnach keinen treffenderen Titel für ihr umstrittenes Game wählen können. In „Postal" kontrolliert der Spieler nämlich einen Bürger, der sich von seiner geistigen Zurechnungsfähigkeit verabschiedet hat und alles über den Haufen schießt, was ihm in die Quere kommt. Der Grund für seine Verhaltensweise bleibt dabei ebenso im Dunkeln wie seine Identität – weder im Handbuch noch im eigentlichen Spiel lassen sich diesbezügliche Informationen finden. Was der Auslöser für seine extrem misantrophischen Neigungen auch gewesen sein mag, die Programmierer haben sich jedenfalls nicht die Mühe gemacht, den Spieler mit einer Backgroundstory zu belasten.
Das Massaker beginnt vor dem Haus des kleinen „Postal Dude", der standardmäßig mit einer MG ausgestattet ist. Aus isometrischer Sicht im Stile von „Diablo" und zuweilen auch aus der Vogelperspektive á la „Mageslayer", bahnt sich der durchgeknallte Kerl nun seinen Weg durch mehr als ein Dutzend verschiedener Örtlichkeiten. Um an einen neuen Schauplatz zu gelangen, muß in einem Areal lediglich ein bestimmter Prozentsatz an bewaffneten Widersachern wie FBI-Agenten, Polizisten, Soldaten etc. ins Jenseits geschickt werden. Obendrein entpuppen sich harmlose Passanten als perfekte Zielscheibe. Damit sich das Schlachtfest abwechslungsreicher gestaltet, könnt Ihr im Spielverlauf Euer Arsenal an Tötungswerkzeugen um weitere Waffen bereichern. Das Dahinscheiden der Opponenten wurde dabei ziemlich deftig in Szene gesetzt: Werden die Figuren von den Projektilen getroffen, dann spritzt das Pixelblut und Lachen bilden sich zu ihren Füßen. Röstet Ihr andererseits einen Gegner mit dem Flammenwerfer, verwandelt sich dieser in eine lebende Fackel und rennt noch eine Weile durch die Gegend, bis sein Lebenslicht und das Feuer gleichermaßen erlöschen. Manche Opfer winden sich zudem eine zeitlang auf dem Boden oder kriechen noch ein Stück, bevor sie ihren Verletzungen endgültig erliegen. Begleitet wird dieses makabere Schauspiel von ihren Schmerzens- und Hilfeschreien. Die eliminierten Charaktere lösen sich übrigens nicht in Luft auf, sondern bleiben während der „Säube-


Ein schlechter Zeitpunkt für eine Demo


In der Stadt wird kräftig aufgeräumt


Explodierende Fässer stecken die Umgebung in Brand


Letzte Haltestelle: Tod!

Aus dem Tagebuch eines Amokläufers



Manchmal darf man das Gemetzel aus der Vogelperspektive vorantreiben

Im Stadtpark darf der ausgerastete Kerl hemmungslos seiner Mordlust frönen

rungsaktion“ an der Stelle liegen, wo sie das Zeitliche gesegnet haben. Seid Ihr des Mordens überdrüssig, kann das Gemetzel jederzeit verlassen werden. Allerdings nicht, ohne vorher dem Selbstmord des Verrückten beizuwohnen, der sich mit der Knarre und den Worten „I regret nothing!“ („Ich bereue nichts“) auf den Lippen den Schädel wegbläst.

Während des Spiels ertönt keine Hintergrundmusik. Stattdessen gesellen sich Soundeffekte und bedrohliche Umgebungsgeräusche zu der konsequenten grafischen Darstellung. Die Kakophonie dieser aus Wehklagen und sinistren, tieffrequenten Tönen bestehenden akustischen Kulisse beschwört dabei eine beklemmend morbide Atmosphäre herauf und ersetzt mühelos jedes Begleitgedudel.

Fast schon im krassen Gegensatz dazu stehen die handgezeichneten Background-Bilder der einzelnen Level, denen ein wenig das Flair von Gemälden anhaftet. So darf der Spieler an Locations wie beispielsweise Campingplatz, Farm, Bahnhof, Ghetto, Innenstadt, Bergwerk, Stadtpark oder einem Stützpunkt der Air Force die Bevölkerung dezimieren, wobei diese Szenarien recht „hübsch“ anzusehen sind.

Außer dem Einzelspieler-Modus und unterschiedlichen „Herausforderungs“-Ebenen, wartet „Postal“ zusätzlich mit Multiplayer-Optionen auf. Sollte einem das alles nicht ausreichen, besteht mit dem mitgelieferten Editor die Möglichkeit, eigene Stages zu realisieren, in denen das Gemetzel alleine oder zusammen mit Freunden fortgesetzt werden kann. *cis*



Um eine Partie Mini-Golf zu spielen, hat der Amokläufer keine Zeit



Auch im Junk Yard gibt es für den Postal-Dude viel zu tun



Da wird manchen Gesellen so richtig warm ums Herz



Chris Peller

GEHT SO

Prinzipiell ist „Postal“ eine primitive, geradlinige Ballerei und zehrt von der extremen Brutalität sowie der eigentümlichen, morbiden Stimmung. Über das Spielprinzip muß man wohl keine Worte verlieren – die Grenzen des guten Geschmacks überschreitet „Postal“ mit Leichtigkeit. Da ich kein Moralapostel bin, soll jeder für sich selbst entscheiden, ob er diesem Game etwas abgewinnen kann. Würde ich behaupten, daß mir das Gemetzel nicht ein klein wenig Spaß gemacht hat, wäre das eine Lüge. Allerdings hätte ich mir mehr Interaktion mit der Umgebung gewünscht. Schießt man beispielsweise auf ein Auto, trägt das Vehikel keinen Kratzer davon. Das gleiche Spiel wiederholt sich auch bei den Zapfsäulen einer Tankstelle. Nur Fässer lassen sich in die Luft jagen, was in recht beachtlichen Explosionen kulminiert. Zusammenfassend kann man „Postal“ als „sick entertainment for sick minds“ bezeichen, das definitiv nicht in Kinderhände gehört. Daher auch unsere „Ab-18“ Empfehlung.

Name	**Postal**
Genre	Action
Hersteller	Running With Scissors/CDV
Schwierigkeit	einstellbar
Spieler	1 – 16
Steuerung	Tastatur, Maus
Besonderheiten	Editor
Spiel	Deutsch + Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P90, 2 x CD ROM, 16 MB RAM

Empfohlen
P166, 8 x CD ROM, 32 MB RAM

Grafik	**73%**
Sound	**80%**

Spielspaß

Solo	Multi
71%	73%

AB 18

FLIGHT U

Fliegerei für friedlie

Vor zwei Jahren wollte Looking Glass mit Flight Unlimited die Kunstflieger ansprechen. Jetzt greift der Nachfolger den MS Flight Simulator an.



Mit der Mustang über die Golden Gate. Ein Traum wird wahr.



Ab einer gewissen Höhe sieht alles sehr gut aus



Der Flug über das Stadium. Schade, daß kein Spiel stattfindet.



Auch die Marine dürfte wenig Verständnis für meine Neugier haben

Der zweite Teil stellt jedem Piloten fünf Maschinen zur Auswahl. Die Neulinge unter Euch werden sich vorzugsweise mit der „Trainer 172" in die Luft schwingen. Sie läßt sich einfach beherrschen und verzeiht Euch auch das eine oder andere mißglückte Manöver. Wer lieber zwei statt einen Motor hat, ist mit der „Beechcraft Baron" gut beraten. Piloten, die sich nur ungern festlegen, greifen zur „de Havilland Beaver". Das mit Schwimmern ausgerüstete Flugzeug erlaubt auch Starts und Landungen fernab festen Untergrunds. Sportflieger, die es rasanter lieben, wählen hingegen die „P-51D Mustang". Zu guter Letzt könnt Ihr auch noch die „Piper Arrow" aus dem Hangar holen.

Da Looking Glass sich vom Kunstfliegen abwandte, konzentrierte der Hersteller sich auf klassische Elemente. Instrumentenflug kommt nun ebenso zum Einsatz, wie rege Kommunikation. Im Gegensatz zum Konkurrenzflieger von Microsoft könnt Ihr lediglich die Bay Area um San Francisco unsicher machen. Genügend Punkte, die zu einem Ausflug einladen, gibt es dennoch. Neben bekannten Ortschaften wie die Golden Gate Bridge und San Francisco überhaupt, könnt Ihr z.B. auch der Sternwarte Lick oder gar einem bekannten amerikanischen Flugzeugträger einen Besuch abstatten.

Damit Ihr Euch während des Fluges nicht zu einsam fühlt, wurde dem ganzen natürlich reger Luftverkehr spendiert. Die Dichte könnt Ihr nach Euren Bedürfnissen einstellen. So befinden



Nur wenige Dinge sind schöner, als in der Abenddämmerung auszufliegen



San Francisco vor uns. Schade: Niemand ist anscheinend zu Hause.

NLIMITED 2

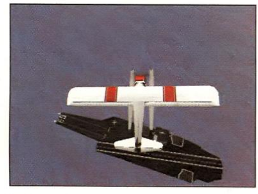
bende Naturen – 2. Akt

sich neben Euch noch diverse andere Maschinen in der Luft. Entsprechend werdet Ihr auf mehr oder wenige zivile und militärische Maschinen treffen. Aber nicht nur in der Luft, sondern auch auf dem Wasser ist allerhand los. Segelschiffe ziehen ihre Bahnen, aber auch Tanker bzw. Containerschiffe bevölkern das Wasser. Natürlich muß auch der Verkehr in der Luft geregelt werden, und so werdet Ihr nicht umhin kommen, Kontakt mit der jeweiligen Flugkontrolle in Eurer Nähe aufzunehmen. Da das Wetter bekanntlich wechselhaft ist, wurde Euch natürlich die Möglichkeit gegeben, es nach Euren Bedürfnissen einzustellen. Von der Tageszeit, Wolkendichte und -grenze sowie Nebel oder Regen bis hin zur Windgeschwindigkeit à la Orkan, könnt ihr wählen. Seid Ihr Freunde von Überraschungen, mixt Euch ein Zufallsgenerator den Wettercocktail. Die Witterungseinflüsse wurden gut umgesetzt. Nebel behindert die Sicht auf wenige Meter, starker Wind peitscht Euch fröhlich hin und her.

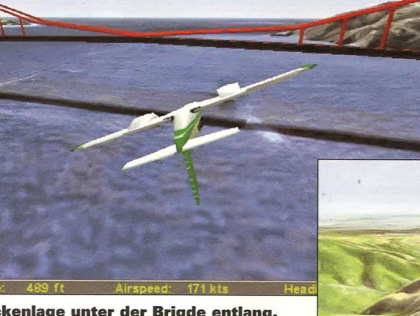
Grafisch sieht Flight Unlimited durch die bereits bekannte Technik (eingescannte Satellitenbilder als Texturen) gewohnt gut aus. Leider jedoch nur ab einer gewisse Höhe. Auch findet Ihr nur wenige dreidimensionale Gebäude. Lediglich Bauwerke ab einer Größe von zehn Stockwerken werden neben den Sehenswürdigkeiten und Flughäfen dargestellt. Gut gelungen sind die sogenannten Adventures. In 25 beliebig wählbaren Missionen könnt Ihr Aufgaben erledigen. Die Palette ist groß und reicht von einfachen Rundflügen über Nachteinsätze bis zum Ausfall von Systemen. Auch kriminelle Aktivitäten werden angeboten. *mw*



Weder die Flugkontrolle noch der Pilot der Boeing sind von meinem Überholmanöver begeistert

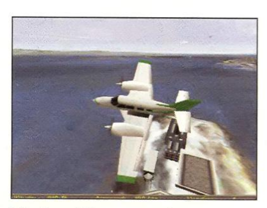


Wir haben die U.S.S. Enterprise gefunden



In Rückenlage unter der Brigde entlang. Unserem Co-Piloten gefällt es nicht.

Wir statten dem Lick-Observatorium einen Besuch ab



Die Insel kommt mir irgendwie bekannt vor



Maik Wöhler

GUT Der Nachfolger des Kunstfliegers ist erwartungsgemäß gut geworden. Das Flugverhalten ist passabel, und gerade die „Adventure-Missionen" haben mir Spaß gemacht. Obwohl ich selbst kein Freund von zivilen Simulationen bin, konnte mich „Flight Unlimited 2" immer wieder hinter den Knüppel locken – ich flog gerne meine Runden. Es sieht vor allen Dingen besser aus als der Konkurrent – im Luftraum des Microsoft-Produktes herrscht viel zu sehr tote Hose. Was interessiert mich als Pilot, was am Boden so alles ab geht? Auch wenn das Terrain kleiner ausgefallen ist und die Grafik auch Schwächen aufweist (schaut es Euch einfach nicht aus der Nähe an), ist das Looking-Glass-Produkt die bessere Wahl. Freunde des Flight Simulators sollten auf jeden Fall reinschauen. Sie werden es sicherlich nicht bedauern und ebenso ihren Spaß haben. Lediglich, daß es keine Multiplayeroption gibt, ist schon mehr als unverzeilich und sollte dringend via Patch kostenlos nachgeliefert werden.

Name:	**Flight Unlimited**
Genre:	Flugsimulation
Hersteller:	Looking Glass
Schwierigkeit:	variabel
Spieler:	1
Multiplayer:	nein
Steuerung:	Joystick, Tastatur
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch, dt. geplant
Besonderheiten:	**3Dfx**

Mindestanforderung
P120, 16 MB RAM, 4xCDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P200, 32 MB, 4xCDROM, 2MB SVGA, **3Dfx**

Grafik **79%**
Sound **72%**

Spielspaß

Solo	Multi
73%	-%



Heft 12/97

Online Dienst des Jahres!

Weil...

Rasanter

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank neuer Netzstruktur! Jetzt bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!



Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundesweite Einwahl zum Citytarif. Schon ab 5 Pf. pro Minute bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen!



Komfortabler

Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!



Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig!



Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!

st des T··Online·



Ihr Direkteinstieg

Alle, die ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, können sich per Mausklick automatisch sofort zu T-Online anmelden. In wenigen Minuten starten Sie in die faszinierende Welt von T-Online.

Inklusive:

- **10,- DM Freieinheiten!**
- **10 Tage keine Grundgebühr!**
- **50,- DM Anmeldeentgelt gespart!**



Die T-Online-Software 2.0, mit der Sie Höchstleistungen erzielen, erhalten Sie gratis nach Ihrer Anmeldung per Post!

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

1&1

Deutsche Telekom Partner

Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Empfehlung connect 5/97

Super
Modem inkl. Software und T-Online-Anmeldung
111,- DM

Für alle, die jetzt einsteigen wollen, aber noch kein Modem haben: das Skyconnect erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so die ideale Hardware für das neue T-Online!

Super-Service: 12 Monate Garantie und 24-h-Hotline

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s nach V.34, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42 bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, **Fax-Funktion: senden, empfangen** (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte.

Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:
Windows 3.1x und Windows95: 486 Prozessor, 16 MB RAM empfohlen
WindowsNT: Pentium Prozessor, 32 MB RAM
Mac: Prozessor 68030 oder höher, mind. 16 MB RAM, Mac OS 7.53 oder höher
OS/2: mind. 16 MB RAM, OS/2 Warp

24-h-Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28
oder per Fax 01 80/5 67 28 29

Bestellcoupon

T··Online·

Ja, ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für T-Online zu (Best.Nr. 8700).

❑ Ich habe noch kein Modem und bestelle zusätzlich das Skyconnect 33.600 (Best.-Nr. 8231) für nur 111,- DM zzgl. 9,60 DM Versandkosten und bezahle
❑ mit beigefügtem Scheck ❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr).

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom AG. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,– DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,– DM entfällt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

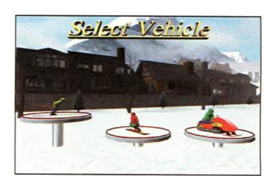


Datum Unterschrift **Kennziffer: 002 028 Q**

WINTER RACE 3D

VORSICHT! SCHROTT

Mit Winter Race 3D dürfte ein strenger Winter auf Pantera Entertainment zukommen

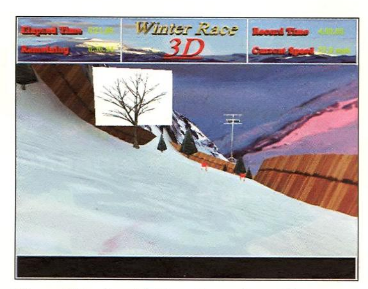


Drei Verlierer: Keines bringt wirklich Laune



Kein Layoutfehler unsererseits, sondern pure Wirklichkeit: Ab und zu wird's zappenduster im Spiel

Weihnachten ist noch nicht allzu lang vorbei, und schon legt uns Pantera Entertainment doch glatt ein Osterei ins Nest. Winter Race 3D nennt sich die frostige Rennaction, die in luftigen Höhen eisiger Bergriesen beheimatet ist. Beim Start werdet Ihr vor die Wahl der Rennart gestellt. Beim Stunt-Modus gilt es beispielsweise, möglichst schnell durch einen Parcours mit allerlei Hindernissen zu fahren. Etwas schneller geht es dann schon beim Speed-Racing zu. Zwar stehen auf diesen Pisten auch einige natürliche Hindernisse wie Bäume oder Felsen im Weg, auf künstliche Blockaden wurde hier aber zugunsten der Geschwindigkeit verzichtet. Als dritte Rennart bietet der Hersteller dann noch den Riesentorlauf an, bei dem jedes ausgelassenes Tor eine Strafzeit mit sich bringt. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, besteigt Ihr Eure Skier, Snowboards oder Snowmobile. Nach relativ langer Ladezeit geht es dann auch endlich los und die Uhr beginnt zu ticken. Was Euch dann jedoch an Grafik-Leistung entgegen geschleudert wird, spottet jeglicher Beschreibung. Fiese Clipping-Fehler hämmern in riesiger Anzahl auf Euer Sehvermögen ein, ruckelnde Pisten ohne vernünftige Texturen hoppeln über den Bildschirm und Hintergrundobjekte werden in beispiellos langsamer Geschwindigkeit aufgebaut. Thema Bäume: Fichten und Tannen wurden zwar sauber gezeichnet, dann aber als einfache Dreiecke ausgeschnitten und über die Pisten von Winter Race 3D verteilt. Laubbäume setzen da sogar noch einen drauf, denn hier klatschen riesige Rechtecke auf den Sehnerv, daß schon nach kürzester Zeit sämtlicher Glauben an die 3D-Beschleuniger-Technik schwindet. Denn all die genannten Fehler und Unstimmigkeiten wurden auf einem Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM und einer 3Dfx-Karte festgestellt.



Fiese Clipping-Fehler: So sehen die Bäume auf der Piste aus

Doch wer sich nun zur Abwechslung mal freut, entgegen dem Trend eben keine 3Dfx-Karte gekauft zu haben, irrt gewaltig: In der nicht beschleunigten Version war Winter Race 3D nämlich gänzlich unspielbar! Zwar stürzte das Programm nicht ab, dafür konnte man in der Rolle des Wintersportlers lediglich in den Himmel sehen, die Strecke blieb dem Tester somit verborgen. Durch die zugegebenermaßen nicht schlecht digitalisierten Fahrgeräusche ist zwar klar zu erkennen, daß das Programm und der Wintersportler läuft, wer aber die Piste und die Hindernisse als Hans-guck-in-die-Luft hinter sich bringen will, hat einfach wenig Chancen. Doch auch in der 3Dfx-Version sorgte das Programm mit Komplett-Abstürzen oder Grafikaussetzern (plötzlich wird das Renn-Fenster schwarz-weiß und man fühlt sich unweigerlich in die gute alte Zeit der Buster-Keaton-Filme zurückversetzt) für mehr Aufsehen, als der sportliche oder spielerische Wert. So bleibt zwangsweise ein schon fast vernichtendes Urteil übrig: Finger weg von diesem Spiel!

jb



Jan Binsmaier

HILFE

Daß Winter Race 3D durch die interne Qualitätskontrolle der Firma kam, grenzt an ein Wunder. Ich erinnere mich nicht, jemals ein Spiel in den Händen gehabt zu haben, das solch offensichtliche Fehler aufweist. Die Unterstützung von 3D-Beschleunigern ist natürlich verkaufsfördernd, wenn dabei aber so grobe Clipping-Schnitzer auftauchen und die Normalversion gänzlich unspielbar ist, dann kann man nicht mehr von einem zusätzlichen Feature sprechen, sondern lediglich von unfertiger Software. Aber nicht nur die Fehlerarten, sondern auch die Häufigkeit der Probleme läßt bei zynischen Menschen nur den Schluß zu, daß dahinter Absicht und Methode steckt. Tu ICH natürlich nicht, daher lautet meine Einschätzung: Schlichtweg ein mieses Produkt auf den Markt geworfen, in der Hoffnung, daß es keiner merkt. Haben wir aber doch, und so darf sich nun auch keiner beschweren, wenn ich hier mit der „Büchse der Pantera" Schlitten fahre. Wenn Ihr das Spiel im Laden stehen seht, macht einen Bogen drum herum und laßt es stehen!

Name	**Winter Race 3D**
Genre	Rennaction
Hersteller	Pantera Entertainment
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
Steuerung	Tastatur, Joystick
Besonderheiten	**3Dfx**
Spiel	Englisch
Anleitung	Englisch

Mindestanforderung
P120, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA, 110 MB Festplattenplatz

Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 4x CD, Soundkarte, **3Dfx**

Grafik **23%**
Sound **57%**

Spielspaß

Solo	Multi
11%	-%

STREETS OF SIMCITY

Mit dem Namen Maxis verbindet man automatisch SimCity und alle Nachfolger und Ableger wie beispielsweise SimCopter. Nun schlug der Hersteller wieder zu und lehnte sich ebenfalls an die Häusle-Aufbausimulation an. Doch nicht die Maurerkellen dürft Ihr dabei schwingen, sondern ausnahmsweise Zylinderkolben. Denn wie bei SimCopter steigt Ihr in ein Fahrzeug und erlebt Eure mit SimCity 2000 gebastelten Städte hautnah. Diesmal klemmt Ihr Euch hinter das Lenkrad und düst mit fünf verschiedenen Autos durch die Städte. Dabei sorgt Ihr für allerlei Wirbel; mit verschiedenen Waffengattungen gilt es, gegnerische Renner von der Piste zu blasen und gestellte Aufträge zu erfüllen. Den Führerschein braucht man dazu natürlich nicht, und auch die fahrerischen Fähigkeiten auf der Tastatur werden nicht übermäßig beansprucht. Denn Streets of SimCity bedeutet Action, nicht etwa Simulation. In der Werkstatt werden die Boliden ausgestattet und aufgetankt; im Spiel selbst durch verschiedene PowerUps (z.B. zusätzliche Panzerung, Munition oder Benzin) sinnvoll ergänzt. Wie mittlerweile fast alltäglich, wartet Streets of SimCity mit einer 3Dfx-Option auf, die die grafische Darstellung der über 50 mitgelieferten Städte und fünf Autos verfeinert. Dies bedeutet jedoch leider nicht, daß die Grafik schön oder zeitgemäß wäre. Vielmehr werden gerade bei der 3Dfx-Version die technischen Mängel des Programms offensichtlich: Manche Bäume besitzen kein Wurzelwerk und schweben in der Luft, die Landschaften sind öde, und leider wurden auch wenig unterschiedliche Bauwerke eingefügt. So könnt Ihr tatsächlich durch Eure selbst kreierten SimCity-2000-Städte düsen, besonders vielfältige Darstellungen dürft Ihr aber nicht erwarten. Breite Straßen werden zwar auch hier großzügig dargestellt und auch enge Gasse sind als solche zu erkennen, das



Darf's ein Maschinengewehr mehr sein? Die Bewaffnung der Renner ist ausreichend

war´s aber fast auch schon. Fast deshalb, weil auch Fabriken oder Flughäfen mit den entsprechenden Bitmaps dargestellt werden. Alles in allem ist das aber eindeutig zu wenig, um auch nur eine mittelmäßige Bewertung zu erzielen. Im vorhanden Deathmatch-Modus versagen dann auch starke Rechner-Systeme: Wenn Ihr über Netzwerk gegen Kollegen ein reines ShootEm-Up-Spielchen machen wollt, geht selbst ein Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM und 3Dfx-Karte kläglich in die Knie und liefert ruckelnde Ergebnisse ab. Da auch bei den Solo-Aufträgen via Kurier-LKW oder flotten Flitzer die Steuerung des Fahrgeräts stets mühsam und ungenau ist, sinkt der Spielspaß bei Streets of SimCity kräftig ab. *jb*

Gegen Interstate ´76 erleidet Maxis Werk einen totalen Crash



Tankstelle voraus! Dort könnt Ihr Euren Wagen reparieren und auftanken



Grafikfehler en masse: Hier verschwindet ein Gegner in einem anderen Auto



Jan Binsmaier

NA JA

Hossa, liebe Maxis-Programmierer, was war denn das? Ein wenig Interstate ´76 hier, ein bißchen Grand Theft Auto da, garniert mit SimCity-Elementen als Erfolgsgarant? Nee, nee, DIE Mischung ging ja wohl kräftig in die Hose! SimCopter wartete mit einigen erfrischenden Ideen auf, um so enttäuschter war ich nun über dieses Produkt. Die 3D-Version zeigt noch nicht mal im Ansatz, was eine solche Karte zu leisten vermag, das ständige Grafik-Geruckel nervte schon nach kurzer Zeit und die lausige Steuerung der Fahrzeuge vermieste mir dann endgültig jeden Spaß. Es reicht einfach nicht, daß ich durch alte SimCity-Städte zuckeln kann – ein wenig Innovation hätte ich mir schon gewünscht. Die Idee der Auftragsreisen ist sicherlich gut, doch wenn die Präsentation versagt, hilft halt auch die beste Idee nicht zu einer höheren Bewertung. Mal sehen, was in der Sim-Reihe als Nächstes kommt. Wie wär's mit SimBike? Als rasender Stadtkurier durch die eigenen SimCity-Städte? Dann aber bitte nicht auf Dreirad-Niveau!

Name	**Streets of SimCity**
Genre	Action
Hersteller	Maxis
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Tastatur, Lenkrad, Joystick
Besonderheit	alte Städte von SimCity 2000 einsetzbar, **3Dfx**
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Netzwerk, Internet, Modem

Mindestanforderung

P166, 32 MB RAM, SVGA, 35 MB Festplattenplatz, 4xCD, Windows 95

Empfohlen

P200, 32 MB RAM, 8xCD, Soundkarte, **3Dfx**

Grafik **38%**

Sound **49%**

Spielspaß

Solo	Multi
36%	34%

DIABLO HELLFIRE

Wer einsam und verlassen im Höllenfeuer schmort, kann nun dank eines Patches die Hilfe seiner alten Diablo-Freunde anfordern







Patchwork: Wer das kleine Zusatzprogramm startet, wird beim nächsten Hellfire-Aufruf einige erfreulich neue Menüseiten entdecken

Na, wer sagt´s denn: Kaum mahnten wir in der Ausgabe 1/98 den fehlenden Multiplayer-Modus von Hellfire an, schon lieferte ein freundlicher Internet-Zeitgenosse einen entsprechenden (inoffiziellen) Patch nach. Die Mini-Datei findet Ihr auf unserer Web-Site (**www.magnamedia.de**). Sie wird einfach entpackt, in das Hellfire-Unterverzeichnis kopiert und gestartet. Schon entdeckt Ihr beim nächsten Programmstart veränderte Menüs. Weshalb das so leicht ging? Die Entwickler hatten bereits die nötigen Routinen und Funktionen im Spiel eingebaut; während des Beta-Tests waren sogar heldenhafte Mönche im Battlenet gesichtet worden. Wohl aus Marketinggründen verzichteten Blizzard und Sierra darauf, ließen per Software-Riegel den Mehrspieler-Modus unterdrücken und brachten Hellfire als Solospiel heraus, um dann wohl in ein paar Monaten mit einer weiteren Expansion erneut den Rubel rollen zu lassen.

Mit besagtem Patch kann dieser Software-Riegel schon jetzt entfernt werden, so daß ihr wie gewohnt via Modem-Connect, per Null-Modem-Kabel oder im IPX-Netzwerk gemeinsam in den 16 bekannten Dungeon-Gewölben aufräumen könnt. Leider gelang uns während der Testphase nicht der Eintritt in die vier Nest- und vier Crypta-Level. Schlimmer noch: Das Battlenet wird Hellfire-Recken weiterhin versperrt bleiben – wohl noch bis zum ersehnten offiziellen Upgrade von Sierra.



Zwillings-Mönche: Die Bruderschaft der Bruce-Lee-Fans zaubert, tänzelt und vermöbelt nach Kräften, wird aber bei zu vielen Höhlenmonstern selbst zu Drachenfutter verarbeitet

Ein spürbareres technisches Problem gab es im Test mit aussteigenden Mitspielern, denen der Wiedereintritt in ein laufendes Spiel nicht mehr gelingen wollte. Außerdem bewegen sich die Mehrspieler-Helden im Dorf leider nicht so flott wie der Einzelspieler. Dafür erfreuen die schwarzen Öle zur Waffenverbesserung, die Runen-Steine zum Fallenbau und die vielen Items. Auffällig: Den Teams werden weniger magische Bücher und Elixiere angeboten. *rm*



Ralf Müller

GUT

Nun kriegen wir (wenigstens teilweise), was Blizzard/Sierra uns zunächst verweigern wollte: Hellfire-Schlachten im Kreise von Freunden und Kollegen, das emsige Sammeln und Tauschen der neuen Items und Öle. Da machen die neuen Waffen und Monster gleich viel mehr Spaß. Und mit dem behenden Mönch geht das Spiel auch leichter von der Hand.
Schmerzlich vermissen wir noch den Battlenet-Zugang. Besonders ärgerlich: Die Eingänge zu den acht neuen Dungeons sind zwar sichtbar, auch der Kuhhirte und die funktionierende Rune-Bombe gibt es, aber trotzdem fanden wir keinen Einlaß ins Nest – und damit natürlich auch keine Chance, die Map für die Crypta zu erobern.
Zu diesen spürbaren Einschränkungen gab es natürlich eine Reihe kleinerer Bugs, mit denen man aber bei inoffiziellen Patches durchaus rechnen kann. Schade, daß es kein offizielles Update gibt, denn erst mit allen gewünschten und hier kritisierten Funktionen wäre Hellfire die perfekte Interims-Lösung bis zur Diablo-II-Nachfolge.

Name:	**Diablo Hellfire**
Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	CUC/Blizzard
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	ca. 40 Mark
Spieler:	bis 4
Steuerung:	Maus
Besonderheiten:	inoffizielles Update
Spiel:	englisch
Anleitung:	englisch
Multiplayer:	IPX, Modem, Nullmodem

Mindestanforderung
P60, 8 MB RAM, 2x CD, Win95

Empfohlen
P133, 16 MB RAM, 4x CD, Netzwerk

Grafik **77%**
Sound **82%**
Spielspaß

Solo	Multi
75%	81%

Sie hätten gern die

komplette, ultimative,

totale, endgültige,

allumfassende

Sammlung aller jemals erschienenen PlayStation-Spiele?

Dann kaufen Sie sie doch einfach:



Das gab's noch nie! Alle jemals für die PlayStation erschienenen Spiele in einem Katalog! Hier finden Sie die Berichte und Tests von ca. 400 Spielen – von den Anfängen der PlayStation bis zum heutigen Tag! Für den echten PlayStation-Fan ist diese ultimative, allumfassende Sammlung ein echtes Muß – bestellen Sie sie jetzt, solange Vorrat reicht!

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an den DMV-/Franzis-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089 – 202 402 15 oder bestellen Sie per E-Mail csj@camelot.de

Ja, ich bestelle den „PlayStation-Katalog" mit CD-ROM zum Preis von DM 12,80 zzgl. DM 3,- Porto- und Versandkosten

Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

CPE82

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.



PC Power, 94%



PC Joker, 86%



PowerPlay, 88%



PC Action, 92%



GameStar, 90%

PC
PLAYER

PC Player, 5 Sterne



PC Games, 93%

LucasArts Entertainment Company Präsentiert

STAR WARS™

JEDI KNIGHT™

Bestehe gegen die dunklen Kräfte der Macht

Erforsche eine komplett neue STAR WARS 3D-Welt

Entdecke und lerne die Geheimnisse der alten Jedi-Meister

Einzel- oder Mehrspielermodus über Modem, Netzwerk,Internet

COMPACT disc CD-ROM PC

Herstellung und Vertrieb durch
FUNSOFT

HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

LUCAS Arts™

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SOFTWARE Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.

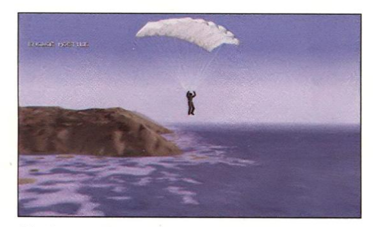
F-22 AIR DOMI

Der Stealth Jäger



DIDs „F-22"-Interpretation. Das letzte Wort in Sachen Zukunfts-Fighter?

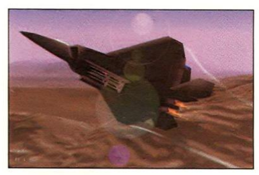
Eifrige Leser der Power Play kennen sie wahrscheinlich schon in und auswendig. Kein anderes Flugzug wurde in den vergangenen Monaten häufiger simuliert, obwohl es eigentlich noch gar nicht an die Truppe ausgeliefert wurde. Die Rede ist natürlich von Lockheed Martins brandneuem Luftüberlegenheits-Jäger, der F-22 Raptor. Die Entwicklung einer Simulation dieses fliegenden Rechenzentrums war für die britischen Flug-Spezialisten von DID nach ihrer Jet-Referenz „EF 2000" ein mehr als logischer Schritt, denn auch dieser Jäger existiert bisher nur als Prototyp und wurde konsequent mit Blick auf das nächste Jahrtausend konzipiert und konstruiert. Neben der üblichen „Quick-Flight" Option für ganz ungeduldige Naturen



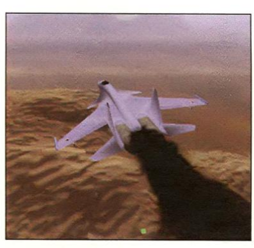
Als letzte Rettung gibt's auch in der F-22 nur den Schleudersitz

bietet „ADF" eine umfangreiche Flugschule, wo neben Flugmanövern unter anderem der Waffeneinsatz geübt werden kann. Außerdem bietet das Programm drei unterschiedliche Kampagnen an, die in den Krisengebieten Naher Osten und Afrika angesiedelt sind. Der erste Feldzug versetzt Euch als Jagdpilot in die Ägyptische Luftwaffe. Diese hat es auf wundersame Weise geschafft, den USA einige F-22 abzuschwatzen, die nun gegen den als Agressor auftretenden Sudan eingesetzt werden. Campaign Nummer zwei spielt in Äthiopien Dort hat eine aggressive Seperatistenbewegung flugs einen neuen Staat ausgerufen. Die letzte Tour of Duty schließlich spielt im Grenzgebiet zwischen Saudi-Arabien und dem Jemen, wo sich die beiden Länder um neu entdeckte Erdöl-Vorkommen streiten. Menschenrechtsverletzungen in der Nähe von Ölquellen waren den USA ja immer schon ein Dorn im Auge, weshalb sich die Air Force aufmacht, die Rechte der amerikanischen Autofahrer zu schützen. Der Einstieg in die Feldzüge geht flott von der Hand, denn die „F-22" verfügt für eine Simulation über erstaunlich wenige Einstell-Möglichkeiten. Lediglich den Einfluß der G-Effekte und den Schwierigkeitsgrad dürft Ihr festlegen, selbst die Waffenbestückung wird passend zur Mission automatisch vom Programm übernommen.

Nach kurzem Briefing geht's ab in Euren Jäger, wo der Ihr dank virtuellem Cockpit eine volle 360° Ansicht genießt. Neben dem HUD informieren drei MFDs ständig über Bedrohungen und andere Luftfahrzeuge, die durch einfachen Mausklick als aktuelles Ziel angewählt werden können. Das wohl wichtigste System der F-22 ist der EMCON-Manager (Emission-Control), der entweder automatisch oder manuell in fünf vorgegebenen Stufen den Tarnungsgrad Eures Jägers bestimmt. So steht auf EMCON 1 (höchster Stealth-Faktor) nur passives Radar zur Verfügung, das Funkgerät kann nicht aktiv benutzt werden und die Raketen-Suchköpfe sind abge-



Schicke Lensflares und gefilterte Bodentexturen...



Auch die SU-35 „Super-Flanker" ist wieder mit von der Partie

Nachtanken in der Luft geht diesmal – dank Autopilot – leichter von der Hand



Bei geöffnetem Waffenschacht erkennt Ihr in der Außen-Ansicht Eure Zuladung

NANCE FIGHTER
im mittleren Osten



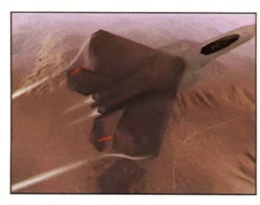
Beschädigte Flieger trudeln grafisch beeindruckend zu Boden



Ein Blick auf das Cockpit in seiner ganzen Pracht: Zum Spielen eher ungeeignet



Euer gefährlichster Gegner: Die SU-35, hier sogar in Formation



Noch nie war die F-22 derartig detailliert zu bewundern

schaltet. In dieser Einstellung werdet Ihr von Gegnern relativ spät erkannt und könnt Euch unbemerkt Euren Opfern nähern. Für die Taktiker unter Euch bietet das Spiel in einigen Missionen auch die Möglichkeit, den gesamten Krieg von einem AWACS-Überwachungsflugzeug aus zu leiten. Hier gebt Ihr anderen Piloten Anweisungen, könnt aber auch bei Bedarf in jede F-22 springen und deren Kontrolle übernehmen. Schließt Ihr einen Auftrag ab, so wartet nach dem De-Briefing der ACMI-Raum (Air Combat Maneuvering Instrumentation) auf Euch. Hier wird die gesamte Mission in Vektorgrafik noch einmal abgespielt, wobei jede kleinste Bewegung aller Flugzeuge nachverfolgt werden kann. Diese Art der Analyse steht übrigens auch echten US- Piloten zur Verfügung und war beispielsweise auch in „Top Gun" kurz zu sehen.
Zur Technik: DIDs Wundervogel läuft entweder unter Direct 3D oder mit edler Vodoo-Grafik. Hier glänzt das Programm mit der wohl schönsten Grafik, die bis dato in einer Flightsimulationen zu bestaunen war. Nicht nur die Flugzeuge sondern auch die Bodentexturen sehen einfach brillant aus, was angesichts des nur zwei MByte großen Texturenspeichers auf heutigen 3Dfx-Boards umso erstaunlicher ist. Neben allen üblichen Multiplayer-Optionen vom Modem bis zum Netzwerk unterstützt F-22 übrigens auch einen Internet-Mehrspieler Krieg. Bis zu 16 Mitstreiter können sich ins Geschehen einklinken und sich gegenseitig vom virtuellen Himmel pusten. *sg*



Die Menüs im Training-Modus präsentieren sich eher schmucklos



Sascha Gliss

SUPER

Das Rennen um den Titel „kompetenteste F-22-Simulation" entscheidet DID erwartungsgemäß für sich. „ADF" gelingt es als einzigem von unzähligen Konkurrenzprodukten, den Zukunftsjäger wirklich zu simulieren. Ärgerlich ist jedoch der immens hohe Schwierigkeitsgrad des britischen Fliegers: Selbst auf „Einfach" gelingt es nur höchst selten, feindliche Jäger mit einem Raketen-Abschuß zu überraschen, zumeist feuern die Gegner schon einige Sekunden, bevor der Raptor-Pilot einen Target-Lock für seine AMRAAMS hat. Hervorragend hingegen sind die Arenen gestaltet, in denen die Konflikte ablaufen: Hier tobt ein echter Krieg zur See, auf dem Boden und in der Luft, den der Spieler dank AWACS und „Smart View"-Kameras bis ins kleinste Detail verfolgen kann. Für den Simulations-Freak stellt „ADF" somit die einzige Alternative unter der Fülle von F-22-Spielen dar, Freunde der actionlastigen Fliegerei sind hier wahrscheinlich überfordert und sollten eher einen Blick auf Novalogics „Raptor" riskieren.

Name:	F-22 ADF
Genre:	Simulation
Hersteller:	DID/Ocean
Niveau:	schwer
Preis:	ca 90 Mark
Spieler:	1 bis 16
Steuerung:	Tastatur, Maus, Joystick
Spiel:	Englisch (Deutsch geplant)
Anleitung:	Englisch (Deutsch geplant)
Multiplayer:	(Null)-Modem, IPX, TCP/IP

Mindestanforderungen
P 133, 16 MByte Ram, 4x CD-ROM

Empfohlen
P233, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte, 12x CD-ROM

Grafik 82%
Sound 78%
Spielspaß

Solo	Multi
85%	85%

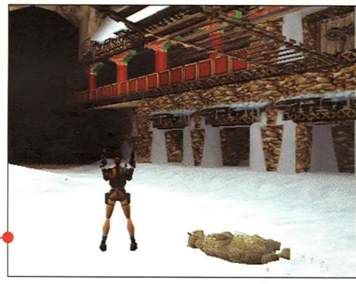
POWER DATA

Bei so vielen Spiele-Neuerscheinungen in den letzten zwei Monaten fiel die Entscheidung manchmal recht schwer. Die Redaktionscharts zumindest, stehen diesmal ganz im Bann von Wing Commander Prophecy.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(-)	Wing Comm. Prophecy
2.	(-)	indiziert (id Software)
3.	(1.)	Blade Runner
4.	(3.)	Monkey Island 3
5.	(-)	War Wind 2
6.	(5.)	Seven Kingdoms
7.	(-)	Red Baron 2
8.	(2.)	Jedi Knight
9.	(6.)	Tom Raider 2
10.	(4.)	Incubation



Tomb Raider 2 featuring Lara Croft

Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Tomb Raider 2
2.	(9.)	FIFA Soccer '98
3.	(4.)	Monkey Island 3
4.	(3.)	Age of Empires
5.	(-)	Blade Runner
6.	(5.)	Flight Simulator 98
7.	(2.)	F1 Racing Simulation
8.	(7.)	Riven
9.	(6.)	Lands of Lore 2: GD
10.	(8.)	Die Siedler 2 - Gold Ed.

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Dezember '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 1/98 sind:

Nicolas Ummen, Berlin
GRAND THEFT AUTO

Roland Florstedt, Berlin
BLADE RUNNER

Ralf Bohne, Beratzhausen
ZORK GRAND INQUISITOR

Honfei Li, Kassel
BLADE RUNNER

Christian Zillmann, Berlin
GRAND THEFT AUTO

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(-)	Tomb Raider 2
2.	(-)	Grand Theft Auto
3.	(-)	Worms 2
4.	(2.)	Jedi Knight
5.	(-)	Blade Runner
6.	(4.)	Total Annihilation
7.	(-)	Floyd
8.	(-)	F1 Racing Simulation
9.	(-)	Monkey Island 3
10.	(8.)	Incubation
11.	(3.)	Age Of Empires
12.	(-)	Starfleet Academy
13.	(-)	Seven Kingdoms
14.	(11.)	indiziert (id Software)
15.	(9.)	Lands Of Lore: Götterd.
16.	(-)	Flightsimulator 98
17.	(19.)	NHL 98
18.	(22.)	Hexen 2
19.	(-)	Master Of Orion 2
20.	(-)	Carmaggedon
21.	(10.)	Panzer General 3D
22.	(7.)	Dungeon Keeper
23.	(18.)	Warcraft 2
24.	(5.)	Dark Reign
25.	(28.)	Civilization 2
26.	(19.)	C&C Alarmstufe Rot
27.	(14.)	Anstoss 2
28.	(-)	Galapagos
29.	(20.)	FIFA 98
30.	(26.)	Imperialismus

GLÜCKWUNSCH!

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Was ist zu tun? Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück an Microprose, und schon ein wenig Glück später gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im November sind:

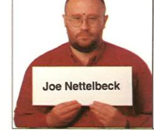
Martin Schlemmer, 11132 Berlin
Judith Schmidt,
32049 Herford
Jens Martens,
20104 Hamburg
Carola Baumann,
81243 München
Sven Müller,
50231 Köln



Seit 20. Oktober neue Adresse!
MPS Software Distribution GmbH
Markstr. 1, 33602 Bielefeld

Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
Ralf Müller – Strategie, Wirtschaft	**SimWrap,** um das lästige Geschenke-einpacken dem PC zu überlassen. **SimWech** entsorgt dann im Neujahr Socken und Krawatten.	**Wing Commander Prophecy,** weil sich Origin endlich wieder auf das Wesentliche konzentriert: die furiosen Weltraumschlachten.	**Streets of SimCity,** weil nicht einmal Bäume ordentlich simuliert wurden. Da verzichte ich lieber auf 3D und spiele GTA.	... freue ich mich auf das Geschenke ein- und auspacken, da mir solche lästigen Pflichten lieber sind, als die
Jan Binsmaier – Adventures, Rollenspiele, Sport	**LMK,** weil es wieder an der Zeit ist, daß ein interessantes Rollenspiel mit guter Grafik auf meine Festplatte kommt.	**Wing Commander Prophecy,** weil die grafische Meisterleistung auch noch wahnsinnig viel Atmosphäre vermittelt.	**Streets of SimCity,** weil ich es einfach nicht verstehe, wie Maxis solch ein schlampiges Produkt auf den Markt bringen kann.	... finde ich es faszinierend, daß ich trotz PKs, furchtbarem Ruckeln und teuren Telefongebühren nicht von UO lassen kann.
Maik Wöhler – Strategie, Action Rollenspiele	**Mech Commander,** weil es eine geniale Idee ist, das Battletech-Universum in ein Echtzeitspiel zu verpacken.	**Wing Commander Prophecy,** weil der Weltraum noch nie schöner aussah und ich endlich Insekten statt Katzen abschießen darf.	**Streets Of SimCity,** weil eine gute Idee - die SimCity zugrundeliegt - inzwischen völlig totgeritten wird.	...hält mich selbst meine Grippe mit 39 Grad Fieber nicht davon ab, mit dem Raumjäger durch das Weltall zu düsen...
tom schmidt – Adventures Geschicklichkeit	**Merry Xmas Proll-Simulator,** weil mein Kasten Bier und die Monstertüte (Chips natürlich) schon unterm Baum auf mich warten.	**Wing Commander Prophecy,** weil dies der erste WC ist, den selbst ich mit meinen verkorksten Orientierungskenntnissen fliegen will.	**Virtual Springfield,** weil ich, trotz Fritzens Begeisterungsstürmen dabei bleibe, daß das hier Mist und kein Kult ist.	... werde ich meinen lieben Kollegen eine hübsche Postkarte aus San Francisco schicken, während ich meinen kurzen Urlaub genieße.
Sascha Gliss – Simulationen, Rennspiele, Action	**Jagged Alliance 2,** weil ich den ersten Teil schon fünfmal durchgezockt habe und nach neuem Strategie-Futter lechze.	**Red Baron 2,** weil der Baron auch anno 1997 immer noch die Nummer eins ist. Hoffentlich beeilt sich Sierra mit dem 3Dfx-Patch...	**Virtual Springfield,** weil meine Lieblings-Comic-Family dieses Machwerk nicht verdient hat, oder doch?	...freue ich mich auf ruhige und besinnliche Feiertage. Eingeladen sind: Herr Jack Daniels, **Herr Absolut** und Frau Alka-Seltzer.
Chris Peller – Action Action-Adventure Geschicklichkeit	**Forsaken,** weil ich schon von Descent und seiner Fortsetzung angetan war und Acclaims Titel in die gleiche Kerbe schlägt.	**Wing Commander Prophecy,** weil die Grafik einfach phänomenal ist und ich mich auch für die Zwischensequenzen begeistern kann.	**Streets Of SimCity,** weil es nicht nur schlecht ist, sondern ich der Sim-City-Reihe noch nie viel abgewinnen konnte.	...freue ich mich darauf, über Weihnachten einmal ganz in Ruhe diverse neuere Ego-Shooter spielen zu können.
Fritz Effenberger – Strategie, Wirtschaft	**Seven Kingdoms 2,** das Enlight jetzt schon in Arbeit hat, obwohl es noch ein Weilchen dauern wird, aber das Warten lohnt sich.	**Wing Commander Prophecy,** weil's göttlich aussieht und eine fantastische Raumflugsimulation ist, und fast ohne lästige Videos.	**Streets Of SimCity,** weil mir diese Maxis-Leichenfledderei auf die Nerven geht. Seit Sim-City 2000 kein gutes Spiel mehr...	... freue ich mich auf meinen neuen Computer, damit ich den neuesten Ego Shooter endlich auch zuhause spielen kann.
 Joe Nettelbeck  Wirtschaft, Strategie, Adventures, Rollenspiele	**Might & Magic VI,** weil ich endlich mal wieder ein paar mächtig magische Monate mit meinem Monitor monstern möchte.	**War Wind 2,** weil es trotz Schwächen im Handling durch originelles Denken beim Missionsdesign überzeugt.	**Streets of SimCity,** weil dieser Patzer beim Elch-Test angesichts des gut gelungenen „Sim Copter" umso unbegreiflicher ist.	...checke ich immer noch die Lebensmittelversorgung in Poing. Man weiß ja nie, wann's wieder was gibt...



DAS WA

Die High- und Lowlights

Und wieder ging es rasend schnell. Ein Dutzend Monate Software, doch wer erinnert sich noch an alle echten Sterne, oder auch die Gurken? Wir haben für Euch unser Archiv durchstöbert und uns die Köpfe heißdiskutiert.



Das Spiel des Jahres DIABLO

Einen wahrhaft diabolischen Anschlag auf unsere Nachtruhe unternahm Blizzard gleich zu Beginn des Jahres 1997: Diablo war ein absoluter Volltreffer zwischen die Augen. So leicht hätte Novell auch gerne seine Kunden in die Abhängigkeit von Netzwerken, Modemanschlüssen oder Internetzugängen getrieben. Wie eine Virusgrippe erfaßte das Diablo-Fieber beinahe jeden dritten PC-Konsumenten, um ihn unerbittlich in die teuflischen Abgründe von monster- und fallengefüllten Dungeons zu saugen. Die friedliche, oberirdische Dorfwelt als Handels-, Treff-, Rast- und Informationsdrehscheibe verdeckt 16 düstere Erdgewölbe, in denen Rätsel, Zauberbücher, Goldschätze und jede Menge Schwert-und-Bogen-Action auf den Helden wartet. Wie in einem Rollenspiel dürft Ihr Euch einen Charakter auswählen, seine Stärken und Ausrüstung hochpäppeln und die stetig schwieriger werdende Monsterjagd betreiben – die Geburtsstunde des Action-Rollenspiels.

Dank seiner völlig ungewohnten Schräg-von-oben-Draufsicht mit den halbtransparenten 3D-Gewölben, bot Diablo ein völlig neues Spielgefühl, von der heißen Hau- und Zauber-Drauf-Echtzeit-Action stark beflügelt. Als Solo-Spiel mit seinen vielen Rätseln und Mini-Quests bereits toll, wirkte sich Diablo vor allem als Multiplayer-Spiel wie ein Blockbuster aus: Die Straßen im letzten Winter schienen deutlich leerer, da in unzähligen Firmen Diablo auf den Netzwerk-PCs lief. Mancher behalf sich mit Modem, Mini-Netzwerk oder Kabelverbindung. Am häufigsten traf sich die tausendköpfige Schar allerdings im Battlenet, wo man miteinander oder gar gegeneinander sein Unwesen trieb. Abgesehen von den altbekannten, längst indizierten 3D-Ego-Shootern entwickelte sich Diablo 1997 zum beliebtesten Team-Spielzeug (dem wir auch heute noch manche Nacht opfern). Deshalb küren wir ohne den leisesten Hauch eines Zweifels Diablo zum innovativsten PC-Spiel im abgelaufenen Jahr.



R 1997
des vergangenen Jahres

Das Action-Adventure des Jahres
Tomb Raider 2

Lara Croft hat mit der Fortsetzung wieder die (Tester-)Herzen erobert. Agiler denn je bestreitet sie ihr zweites Abenteuer, wobei die Schauplätze in grafischer Hinsicht noch beeindruckender in Szene gesetzt wurden. Zusätzlich wurde das Waffenarsenal etwas erweitert, denn schießlich ist auch die Anzahl der Feinde angestiegen. Außerdem sieht die Lady jetzt nicht nur (noch) besser aus, sondern darf die Level zudem mit verschiedenen Fortbewegungsmitteln durchkämmen. Ansonsten wurde aber die erfolgreiche Mischung aus Action- und Adventure-Elementen vom Vorgänger übernommen, wodurch dieses Sequel letztendlich eine Spielspaß-Wertung von verdienten 89 % einheimsen konnte.



Der Flugsimulator des Jahres
Comanche 3

Eine Hubschrauber-Sim als bestes Flug-Programm des Jahres? Und dann auch noch von Novalogic? Comanche 3 zeigte auf eindruckvolle Weise, wie man eine erfolgreiche Game-Engine konsequent weiterentwickelt. „Voxel Space 2“ kombinierte erstmals herkömmliche Vektor-Grafik mit den Novalogic-typischen Voxeln (3D-Pixel) und bediente sich somit vom Besten aus den zwei Welten. Alle Luft- und Bodenfahrzeuge präsentierten sich schick texturiert und in einer Detailfülle, die mit Voxeln niemals möglich gewesen wäre, wohingegen die Terrain-Darstellung von den räumlich definierten Pixeln profitierte. Zudem tendierte der Nachfolger des Actionspektakels von anno 1994 diesmal eindeutig in Richtung „echte“ Simulation und forderte Heli-Piloten durch hartnäckige Gegner und eine realistische Steuerung des Wundervogels.

Das Rollenspiel des Jahres
Fallout

1997 war nicht unbedingt ein großes Jahr für Rollenspiele, und unter den wenigen Vertretern des Genres konnte sich Activision mit dem Endzeit-Spektakel Fallout einen dicken ersten Platz sichern. Für uns waren die fesselnde Stimmung, ein durchdachtes Kampfsystem und die vielen, unterschiedlichen großen und kleinen Missionen eine Auszeichnung wert. Aber aufgepaßt Rollenspiel-Fans, alle Anzeichen stehen auf beste Wetterverhältnisse für ein gewaltiges RPG-Jahr 1998, wobei Activision sicherlich auch wieder große Chancen hat, mit einem Monstertitel unter den besten des nächsten Jahres vertreten zu sein.

Das Sportspiel des Jahres
NHL 98

Durch den etwas verspäteten Release verpaßte FIFA 98 knapp den Sprung in die Ausgabe 12/97. Dadurch fällt die Fußballsimulation aus dem Rennen. Doch EA Sports hat ein anderes Produkt aus eigenem Hause, das einschlug: Die Eishockeysimulation NHL 98 errang bei uns höchste Weihen. Zugegebenermaßen erinnert vieles an den Vorgänger, doch EA Sports verbesserte viel an Grafik und Künstlicher Intelligenz. Die Gesamtpräsentation war für die Wahl ausschlaggebend: Kein Sportspiel des Jahres 97 hatte vor allem grafisch so viel zu bieten und dieses.



Das Adventure des Jahres
Floyd

Floyd wurde mit einer Wertung von 88% nicht nur nach Zahlen der absolute Abventure-Überflieger. Gegen Monkey Island 3 konnte er sich unter anderem auch dadurch durchsetzen, da er, wenn man mal nur vom Gewicht ausgeht, einfach viel mehr Geschichte fürs Geld bietet. Desweiteren konnte die Komik-Sättigung einen wesentlich höheren Lachgehalt vorweisen, und dies vor allem auf einem gleichbleibenden Niveau. Zuletzt müssen wir den Entwicklern noch unser Lob aussprechen, mit Floyd endlich einmal eine eingedeutschte Version produziert zu haben, bei der nicht nur exzellente Sprecher eingesetzt wurden, sondern selbst kleinste Beschriftungen im Hintergrund nicht vergessen wurden.

Der Ego-Shooter des Jahres
Jedi Knight

Ironischerweise ist einer der wenigen Ego-Shooter des vergangenen Jahres, der nicht prompt auf dem Index landete, zugleich auch der Innovativeste. „Jedi Knight" ist der Beweis dafür, daß ein Spiel dieses Genres auch ohne explizite Gewaltdarstellung die schießfreudigen Actionspieler zu fesseln vermag. Gewürzt wurde die Ballerei im Star-Wars-Universum mit kniffligen Puzzles im „Tomb Raider"-Stil, Rollenspiel-Elementen und abwechslungsreichen Levels. Die akustische und optische Präsentation steht demIdeenreichtum in nichts nach. Fazit: Ein hervorragendes Produkt auf diesem Gebiet muß nicht immer nur von id Software stammen. Die Power-Play-Redaktion war sich jedenfalls einig: 88 % im Solo- und 89 % im Multiplayer-Modus.

Das Rennspiel des Jahres
Interstate '76

Eigentlich kein „echtes" Rennspiel aber mit Abstand das coolste PC-Produkt mit Autobeteiligung. Basierend auf der Mechwarrior-Engine versetzte Activision Schlaghosen-Fans in eine Parallel-Erde zur Zeit der Siebziger. Diese alternative Welt unterscheidet sich eigentlich nur marginal von unserer Wirklichkeit: Auch hier laufen die Menschen in geschmacklosen Klamotten herum und lassen pausenlos „groovige" Sprüche ab. Da jedoch eine schwere Ölkrise mitsamt Bürgerkrieg die U.S.A. in ihren Klauen hat, ist die Situation auf den Highways nicht ganz so rosig. Als Mitglied einer Gang von Vigilanten fahrt Ihr Mission um Mission, besessen davon, den Tod Eurer Schwester zu rächen.



Das rundenbasierte Strategiespiel des Jahres
Incubation

BlueBytes jüngster Streich und gleichzeitig der Klassensieger im Bereich Rundenstrategie zeigt, wie sich klassische Strategie mit „Actionelementen" mischen läßt, ohne daß die sattsam bekannte und von vielen verabscheute Echtzeithektik ausbricht. Scharfsinniges Taktieren mit einer Handvoll Männer verlangt alle Fähigkeiten des Feldherrn – für visuelles Adrenalin sorgen die in Echtzeit gezeigten Angriffe der Alienmutanten. Die im X-COMStil aufgebaute Strategie der Mülheimer zeigt, was sich aus einem bekannten Plot – mutierte Aliens gegen kampfunerfahrene Menschlinge – alles machen läßt.



Das Echtzeit-Strategiespiel des Jahres
Seven Kingdoms

Das Strategiespiel des Jahres und Hoffnungsträger für die Zunft sämtlicher Freizeitgeneräle. Trotz Echtzeitgeschehens und des damit verbundenen grafischen und spielerischen Füllhorns der gleichzeitigen Möglichkeiten, zeigt es eine Künstliche Intelligenz und eine Spieltiefe, die alles andere im Echtzeit- und fast alles im Rundengenre hinter sich läßt. Dieses Spiel zeigt den Weg, wie die beiden Strategierichtungen wieder vereint werden können – zum Vorteil des Spielers. Soviel mühelose Kontrolle über derartig viele Spielvarianten bescherten dem Spiel dann auch die höchste Power-Play-Wertung des Jahres 1997 – immerhin satte 93% für Solo- und 92% für den Multiplayer!

Die Wirtschaftssimulation des Jahres
F1 Manager Professional

Es war ein mageres Jahr für gute Wirtschaftssimulationen. Dennoch trat vor allem ein Produkt deutlich aus der wenig spannenden Durchschnitts-Masse hervor. F1 Manager Professional von Software 2000 vermochte nicht nur Formel 1-Fans in seinen Bann zu ziehen. Auch wenn die Manager-Simulation spürbar als Nachfolger des F1 Manager 96 zu bewerten ist, gab es deutliche Verbesserungen, die eine Bewertung als ein eigenständiges Produkt erlauben. Eine komplett überarbeitete Grafikengine hob den Spielspaß gewaltig, aber auch automatische Funktionen und einige vollkommen neue Features wurden den üblichen Verbesserungen hinzugefügt. Ausführliche und nützliche Statistiken rundeten das positive Gesamtbild ab.



Das Jump'n'Run des Jahres
Pandemonium

Neue Ideen in alten Spiele-Genres sind ausgesprochen selten, aber Pandemonium konnte, zuerst auf der Playstation und kurz darauf dann auch auf dem PC vor allem mit seinen nahezu schwindelerregenden Kamerfahrten zuerst viel Aufmerksamkeit erregen und schließlich eine Menge Lob einheimsen. Das in der Power Play mit 85% bewertete Jump'n'Run verstand es, den Spieler aus seinen zwei Dimensionen herauszureißen und ihm phantasievolle Welten in 3D geschickt vorzugaukeln – der Hintergrund erscheint in verblüffend tiefer 3D-Grafik, aber die Bewegung der Figuren ist genretypisch auf zwei Dimensionen beschränkt. In Kürze wird der zweite Teil von Pandemonium erscheinen, der bereits im Vorfeld schon wieder von sich reden macht. Mal sehen, ob er seinem Vorgänger alle Ehre macht.



Das Onlinespiel des Jahres
Ultima Online

Teure Telefongebühren, eine monatliche Belastung von ca. 18 Mark, langsame Verbindungen, fiese Player-Killer – wie sollte solch ein Game zum Spiel des Jahres in seinem Genre gewählt werden? Ganz einfach, indem die vielen Mißstände durch unglaublichen Spielspaß kompensiert werden. Und Ultima Online macht zweifelsfrei jede Menge Spaß. Selbst das Wort „Suchtgefahr" scheint hier nicht übertrieben. Vor allem die Interaktion mit Tausenden von anderen Spielern aus der ganzen Welt macht den Reiz von Ultima Online aus. Daran kann auch die Tatsache nichts ändern, daß aufgrund von sehr beschränkten Stückzahlen in Deutschland nur sehr Wenige in den Genuß dieser Online-Welt kamen und kommen.

Der Hersteller des Jahres
I-magic

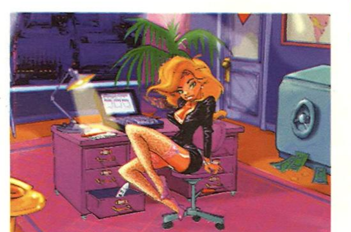
In nicht allzu ferner Vergangenheit hatte I-Magic gerade mal einige passable Flug- oder Handelssimulationen anzubieten, aber das vergangene Jahr brachte einen radikalen Kursschwenk im Spieleangebot der Amerikaner. Mit Achtungserfolgen im Strategiebereich wie Capitalism Plus, Fallen Haven und Seven Kingdoms, neben den respktablen Flightsims Air Warrior und Warbirds in diesem Jahr, sicherten sich „Wild Bill" und seine Getreuen einen Spitzenplatz in unserer Firmen-Hitliste. Soviel Flexibilität und Wagemut bei einer relativ kleinen Firma findet einfach unsere Anerkennung.

Das schlechteste Spiel des Jahres
Angst

„Angst" versuchte, auf der immer noch populären Welle der 3D-Shooter mitzuschwimmen, versagte dabei jedoch in jeder Beziehung kläglich. Fans handfester Action standen die Haare zu Berge: Eine grauenhafte Engine ließ den Spielspaß in den Keller sinken, wobei die schreckliche Grafik dem programmiertechnischen Unvermögen noch die Krone aufsetzte. 9 % Spielspaßwertung und deshalb das „Vorsicht Schrott!"-Prädikat hat sich „Angst" somit redlich verdient. Wenigstens wurde der Titel treffend gewählt: Man kriegt wirklich Angst, daß noch mehr Gurken dieser Art veröffentlicht werden.

Die Mogelpackung des Jahres
Wet – The sexy Empire

Lang, lang ist's her, da versprach schon Teresa Orlowski ein Porno-Adventure auf den Markt zu bringen – wurde nur nie was draus. WET sollte letztes Jahr als Wirtschaftssimulation im Pornogewerbe die verschlafenen Teutonen wecken, was dem Titel zwar sicher mit den Verkäufen, jedoch überhaupt nicht mit der Sim, dem eigentlichen Herzstück des Spiels, gelungen ist. Jeder WiSi-Fan schlug sich hier die Hand vor den Mund, allerdings nicht wegen seines pubertären Gekichers, sondern um den Ausstoß von Körperflüssigkeiten zu vermeiden.



Davon würden wir am liebsten weniger sehen und hören

- Schlechte C&C-Clones
- Versuchte Einflußnahmen einiger Pressevertreter auf Spieletester
- Die beängstigende Konzentration in der Industrie, so daß immer weniger unabhängige Spieleentwickler übrig bleiben
- Schlechte Sequels á la Riven
- Deutsche Wirtschaftssimulationen, egal ob nun Herrscher der Meere oder sonstwas
- Weitere Betriebssystemaufsätze von Microsoft
- DirectX-Versionen
- Exklusiv für Deutschland entschärfte Versionen für unmündige Spieler
- Noch mehr Spiele, die unbedingt kurz vor Weihnachten auf den Markt müssen...

...und deshalb zusammengeschustert sind – getreu dem Motto: Das nächste (zum Spielen auch dringend erforderliche) Update wird nachgereicht – zum äußerst günstigen Preis, versteht sich. Und überhaupt von allem, was schlecht kopiert als Innovation angeboten wird. Denn nicht nur wir Redakteure merken´s...

Davon würden wir gerne mehr sehen

- 3D Jump'n'Runs á la Pandemonium
- Mehr Serverkapazität bei UO und einen europäischen Server
- Mehr innovative Spielideen
- Eine Incubation Datadisk
- Reine Fun-Spiele wie GTA oder Mass Destruction
- Mehr durchdachte Strategiespiele á la Seven Kingdoms

Die Lieblingsspiele der Redaktion



Jan Binsmaier
Heroes of Might & Magic 2, Ultima Online, FIFA 98



Fritz Effenberger
Civilization 2, Master of Orion 2, indiziertes Spiel (id Software)



Sascha Gliss
Air Warrior 2 online, F1 Racing Simulation, Warbirds 2.0 online



Ralf Müller
Heroes of Might&Magic 2, Diablo, Ultima Online



Joe Nettelbeck
Master of Orion 2, X-Com Apocalypse, Incubation



Chris Peller
Jedi Knight, Tomb Raider 2, indiziertes Spiel von id



Tom Schmidt
Blade Runner, POD, AOL Chat



Maik Wöhler
Incubation, Ultima Online, Monkey Island 3



Am Kiosk: Power Play Special

DIE BESTEN SPIELZE AMBITIONIERTE

Hebt frische Truppen aus, schickt um Entsatz, macht Vorräte und befestigt das Lager, denn ein glorreicher Feldzug steht Euch bevor: Die genußvollsten, spieltiefsten und motivierendsten Strategiespiele der Saison 97/98 brauchen noch Befehlshaber, um den Sieg zu erringen.

Statistiker und Marktstrategen wissen es längst: Unter den PC-Titeln erobern Strategiespiele in Deutschland regelmäßig die größten Marktanteile. Während in manchem Genre pro Jahr nicht einmal 20 Neuerscheinungen zu verzeichnen sind, überflügelten in 1997 allein schon die Echtzeittitel diesen Wert, von den Einzelauflagen ganz zu schweigen. Grund genug für uns, aus dem Wust der aktuellen Strategiespiele die besten Kandidaten auszuwählen, um sie Euch in einem Power-Play-Sonderheft ausführlich zu präsentieren. Unser Leitmotiv hieß dabei **„Strategie für Genießer“**. Warum? Weil wir glauben, daß PC-Feldherren eigentlich lieber mit dem Kopf spielen statt mit einer hektisch zuckenden Maushand. Es macht mehr Spaß, in Ruhe einen vielschichtigen Angriffsplan auszuhecken und ihn dann in die Tat umzusetzen, um am Ende die eigene Strategie aufgehen zu sehen, statt in den ersten 30 Sekunden eines Levels die richtigen Einheiten in eine bestimmte Richtung ziehen zu müssen, um nicht sofort zu scheitern. Mancher Command & Conquer-Clone übertreibt es mit der Hektik und fordert mehr Geschick mit der Maus als taktisches Vermögen – von strategischen Ansätzen ganz zu schweigen. Doch es gibt auch den maßvollen und cleveren Einsatz der Echtzeit – die Handelsstrategie **„Anno 1602“** sei hier als Paradebeispiel genannt: Ob Kampf, Aufbauphase oder Handel, das gesamte Geschehen läuft in Echtzeit ab. Dennoch darf der Stratege – sofern er nur gegen Computergegner spielt – in aller Ruhe bauen, planen und vorbereiten, denn die Gegner passen sich dem Tempo des PC-Spielers an. Wer zunächst ausschließlich baut und handelt, muß nicht



ANNO 1602

KOLONISIERUNG

Wie eine Mischung aus „Die Siedler“ und „Colonization“ wirkt Anno 1602 auf den ersten Blick. Doch Echtzeit und spielerangepaßte Computergegner fordern den Langzeitstrategen.

Die blühende Neue Welt, Träume von Goldrausch und Paradiesgärten

Ohne Enterbeil, aber...

...mit scharfen Kanonen

Seeschlachten ... gen Flotten

Seit Wochen dümpeln wir über den Ozean. Endlich, vor drei Tagen, sichtete unser Ausguck das ersehnte Land. Doch es war nur ein winziges Eiland. Zum Glück nicht das einzige, denn heute morgen entdeckten wir eine große Insel. Doch unsere Freude schmolz dahin, wie unser Rumvorrat, als wir in einer Bucht die spanische Kriegsfregatte Esmeralda entdeckten. 20 Kanonen! Mindestens. Eine harte Wende und Vollzeug retteten unsere morschen Planken vor gewaltsamem Lochfraß.

Am Horizont zeichnet sich die nächste Küstenlinie ab. Eine schöne Insel. Schön groß. Doch zu nahe an den Spaniern dran. Außerdem sehen wir kaum Bäume und benötigen dringend Holz, um nach der Schiffsreparatur auch noch die ersten Häuser für unsere Siedler errichten zu können. Die Zeit drängt, denn auch unsere Wasservorräte erschöpfen sich. Drei lange Tage auf See später, umschiffen wir endlich eine Insel, die Berge, Wälder und geschützte Buchten hat. Wir umrunden sie vorsorglich, um nicht wieder eine böse Überraschung zu erleben. Nein, nur ein altes Wrack am Strand zeugt davon, daß hier schon mal Europäer waren. Aber keine Ansiedlungen sind zu sehen.

Wir suchen die schönste Bucht aus und landen an. Hocherfreut gehen unsere Arbeiter ans Werk und zimmern flugs ein Kontor mit Landungssteg. Anschließend geht es ans Holzmachen und Wildjagen. Nach einigen Tagen haben wir bereits eine kleine Siedlung aufgebaut und nehmen Kontakt mit einem vorbeifahrenden, holländischen Händler auf. Erfreut nimmt er uns überzähliges Holz ab und versorgt uns mit Neuigkeiten. So erfahren wir, daß in diesen Gewässern die meisten Inseln von Eingeborenen bevölkert sind. Beunruhigt schicken wir eine Patrouille los, um die Insel zu erkunden. Tatsächlich, jenseits der Berge stoßen wir auf Einheimische, die sich uns skeptisch, aber friedfertig nähern. Nach einigen Schwierigkeiten gelingt uns eine Verständigung. Wir tauschen ein paar Kleinigkeiten aus und verschenken einige der Steine, die wir seit kurzem an einem flachen Berghang abschlagen. Der Stamm scheint begeistert und wir laden eine Abordnung ein, unser Städtchen zu besuchen. Als sie einige Tage später kommen, zeigen sie sich von unserem noch primitiven Wegebau und dem teilweise überdachten Marktplatz beeindruckt. Dabei haben wir noch gar nicht angefangen, richtige Steinhäuser zu bauen.

Die Beziehungen zu den Einheimischen entwickeln sich gut. So gut, daß sie uns eine offenliegende Goldader gezeigt haben. Wir planen, nach dem Winter mit dem Bergbau zu beginnen. Zunächst müssen wir aber unsere Weizenernte einfahren und die Getreidemühle fertigstellen. Der Handel gestaltet sich mühsamer als gedacht, zumal unser schnell wachsender Ort mehr Ressourcen verlangt, als wir momentan erzeugen können. Aber wir müssen das Tempo beibehalten, denn die Spanier hatten ja einen Vorsprung.

30

Special Edition 1/98 PLAY

Erobert das Sonderheft!

Taktische Stellungskriege, strategische Eroberungszüge und planerisches Kalkül stehen im Mittelpunkt unseres Sonderheftes. Die Power Play Special Edition „Strategie für Genießer“ gibt es ab sofort an gut sortierten Kiosken oder auf Bestellung bei Computer-Service Jost, Postfach 140220, 80452 München, Fax: 089/20240215, eMail:csj@camelot.de. Das Heft bietet die Vollversion des rundenbasierten Strategiespiels „Heroes of Might & Magic“ sowie ein vollständiges Tabletop-Spiel zum Heraustrennen.

Edition

UGE FÜR FELDHERREN





ANNO 1602

NEUESTER STAND

ANNO 1602

Wir fürchten eine Landung feindlicher Truppen und beraten im Winter mögliche Verteidigungsmaßnahmen. Doch zunächst wollen wir Ziegel produzieren, denn die scheinen bei den fliegenden Händlern sehr begehrt zu sein. Das Geld aus diesem Handel stecken wir dann in Verschanzungen und Stadtwälle. Für Mauern oder ein Kastell reicht es noch nicht. Statt dessen bilden wir lieber eine kleine Schutztruppe aus. Sie mit den nötigen Waffen oder gar Kanonen auszustatten, wird schwierig. Gestern war es dann soweit, die gefürchteten Spanier segelten vorbei. Sie feuerten zwar nicht, beobachteten aber ganz genau unsere Fortschritte und vor allem die Verteidigungsanlagen. Wir glauben, daß ein Angriff unmittelbar bevorsteht und intensivieren unseren Ausbau. Doch es reicht nur für einen Wachturm und eine Kanone. Hoffentlich geht das gut...

Es ging gut, wenn auch um Haaresbreite. Kaum zwei Tage nach ihrer Stippvisite landeten die Spanier im Norden, um vom Hinterland aus anzugreifen. Damit hatten wir zwar nicht gerechnet, aber unsere Mannen waren wach und beherzt genug, sich den Wald zunutze zu machen, um den Feind dann aus der Flanke heraus anzugreifen. Zum Glück waren sie kaum in der Überzahl, so daß wir die Attacke gerade noch abwehren konnten. Hier mussen wir unbedingt noch an der Schlachttaktik feilen, denn einige leichte Fehler hätten uns beinahe den Sieg gekostet. Mit den frischen Einsichten machen wir uns in den nächsten Wochen daran, die Verteidigung umzubauen und deutlich zu verbessern. Glücklicherweise konnen wir uns das aufgrund einer guten Weinernte leisten. Das weitere Jahr läuft vom Ertrag derart gut, daß wir uns sogar ein kleines Expeditionscorps leisten können. Die mutigsten Männer besteigen unseren Schoner, um die Spanier auszukundschaften. Nach einem absichtlichen Umweg landen auch wir an einer unbewohnten Inselseite. Bei der Annäherung an die spanische Hafenstadt entdecken wir in den Bergen eine nur schwach verteidigte Goldmine. Spontan ändern wir unsere Pläne und attackieren sie. Unter erträglichen Verlusten gelingt uns ein Sieg. Damit dürften die Spanier eine Weile weniger Geld zur Verfügung haben, um sich teure Truppen zu lei-

Das Kontor mit Landesteg. Hier ist der Seemann daheim.

Schöne Aussichten

Farmen und Handwerk haben goldenen Boden

Vorzeige-Kolonie: Die von Architekten entworfenen Häusertypen in Anno 1602 ergeben hübsche Modell-Städtchen

Noch ist nicht alles Wünschenswerte erbaut

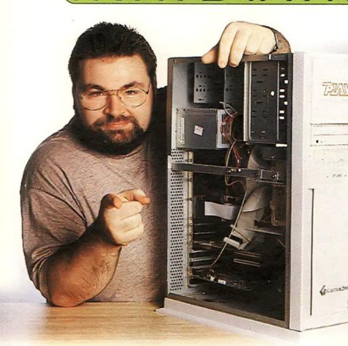
PLAY Special Edition 1/98

31

befürchten, plötzlich von einer riesigen Invasionsarmee umzingelt zu sein. Lediglich Einzelattacken von Eingeborenen oder Piraten können jederzeit das idyllische Insel- oder Seefahrerleben stören. Mehr über Anno 1602 verrät unser **Exklusiv-Bericht** in unserer Special Edition (Bezugsquelle: siehe Textkasten).

Im **Sonderheft** bieten wir Euch nicht nur besondere Themenauswahl und Darstellung – zur Einschätzung der Programme werden erstmals Genuß-Level, Spieltiefe und das Verhältnis von Taktik zu Strategie herangezogen –, sondern auch eine ungewöhnliche Heftausstattung: Auf der Special-CD finden sich aktuelle, ausgesuchte **Demos** zu den interessantesten Strategie-Neuerscheinungen, exklusive, noch unveröffentlichte **Bonuslevel** zu Myth und Incubation sowie die Original-**Vollversion** von „Heroes of Might & Magic“ – dazu als besonderen Service liebevoll gestaltete Handbuchseiten im Heft.

Eine Zugabe ganz besonderer Art findet sich in der Heftmitte: Auf dem DIN-A1-Poster von Microprose werdet Ihr auf der Rückseite eine typische Hexfeld-Landkarte mit unterschiedlichen Geländeformationen vorfinden – die Basis für jedes ernstzunehmende **Tabletop-Spiel**. Die passenden Figuren finden sich auf den Papp-Einheftern im Heft und lassen sich leicht herausdrücken und dank der Lasche und einer anzuklebenden Beschwerung (z.B. Pfennigstücke) zu stabilen Spielfiguren umwandeln. Die nötigen Spielregeln haben wir ebenfalls entwickelt. Mitsamt kleiner Hintergrund-Story entstand so in Teamarbeit unser Tabletop **„Am schwarzen Menhir“**. Und damit so schnell keine Langeweile aufkommt, bieten wir sogar gleich ein paar Szenarien, an denen Ihr Euch im Freundeskreis beweisen könnt. Doch dabei wollen wir es nicht bewenden lassen: Für alle eingefleischten wie auch neuen Tabletop-Freunde wollen wir an dieser Stelle in der Power Play eine begleitende Rubrik eröffnen. Doch dafür brauchen wir Eure Hilfe: Ergänzungskarten zum Menhir, neue Szenarien, Regelverbesserungen und weitere Figuren würden dieses Tabletop noch attraktiver machen. Deshalb laßt bitte Eure Phantasie schweifen und entwerft, malt, konstruiert und entwickelt, was das Herz begehrt. Die schönsten, genialsten, sinnvollsten und spielbarsten Einsendungen werden wir an dieser Stelle in lockerer Reihenfolge vorstellen. Außerdem wollen wir die besten Menhir-Ergänzungen prämieren: Ihr könnt Euch bis zu **1111 Mark** für einen qualitativ hochwertigen Beitrag verdienen. Also, ran an Zeichenbrett, Federkiel und Pinsel. Viel Vergnügen bei allen Tabletop-Schlachten! *rm*



RUND UM High-Speed-CD-

Kein Scheppern, kein Vibrieren – so präsentieren sich die neuen 24-fach-CD-ROM-Laufwerke der Firma Pioneer. Wir sagen Euch, was sie bieten, was sie kosten und was alles im Karton drin ist. Außerdem: Kurzüberblick PC-Speichertypen sowie ein interessanter Leserbeitrag.

Stellt Euch vor, Ihr legt eine CD in Euer 12-fach-CD-ROM und nichts scheppert. Und das, obwohl es eine der superbunt bedruckten „Unwuchtscheiben" war! Die Rede ist von dem, was wohl alle kennen: Schon die gute, alte Descent-II-CD sorgt bei den meisten 12-fach-Laufwerken für einen im wahrsten Sinne des Wortes vibrierenden Eindruck. Tja, und dann sind da noch die CDs, bei denen man meint, daß der ganze Rechner abhebt! Mein Verzweiflungs-Rezept dagegen war bis jetzt immer, eine Sicherungskopie anzufertigen und dann mit der Gold-CD zu arbeiten, da diese generell „runder" sind als alles, was bisher gepreßt wurde.

Seit einiger Zeit ist nun ein CD-ROM-Laufwerk auf dem Markt, das fast gänzlich auf dröhnende „Schütteleffekte" verzichtet. Das mit bis zu 24ig-facher Geschwindigkeit arbeitende Gerät ist das DR-U03S von PIONEER – und das ist mit allerlei technischen Raffinessen ausgestattet.

Innovation – Slot-In-Technik

Es ist das erste CD-ROM-Laufwerk mit dieser Lademechanik – ein Schubladen- und Caddyloses Verfahren, das bereits von Auto-CD-Playern her bestens bekannt ist. Dieses System wurde nun von Pioneer verfeinert und für den PC nutzbar gemacht. Am Anfang stand ich dieser teilweise belächelten Technik zugegebener Maßen sehr skeptisch gegenüber – die Vorstellung, eine der oft sündhaft teuren Software-CDs so völlig dem motorisch-mechanischen Können des Laufwerks zu überlassen – das war doch etwas befremdend für mich. Von der perfekten Funktionsweise dieses Systems konnte ich mich dann allerdings – entgegen aller Erwartungen – auf der „Bit's und Fun" überzeugen, denn in unseren Stand-Rechnern funktionierten vier dieser Laufwerke ohne jegliche Störung. Obendrein konnten die Rechner aus dekorationstechnischen Gründen nur so aufgestellt werden, daß die Laufwerke vertikal laufen mußten – ob sie wollten, oder nicht! Und sie wollten! Selbst in dieser verzwickten (Einbau-) Lage taten sie gutmütig ihren Dienst, auch unter den gandenlosen Bedingungen einer Messe, sprich acht Stunden pro Tag. CD rein – CD raus. Dauerlast in stark aufgeheizten Maschinen! Bei keiner der CDs war ein Brummen oder Vibrieren zu vernehmen, und es waren einige dabei, die auf anderen Maschinen definitiv „unrund" liefen! Das war Gund genug für mich, mir dieses Gerät mal näher anzusehen, beziehungsweise es für Euch zu testen...

Für eine ziemliche Überraschung sorgte gleich zu Anfang die Betriebsanleitung, denn in der war zu lesen, daß ein Vertikalbetrieb überhaupt nicht möglich sei. Naja, auf der Messe wurde das Gegenteil eindeutig bewiesen – sogar im Härtetest. Aber jetzt zur Technik im einzelnen. Der Slot, in den die CD eingeschoben wird, ist beidseitig mit einer Staubabdichtung aus Kohlefaserbürsten versehen, die wir ja (in wesentlich größerer Ausführung) schon als Schallplatten-Reinigungsbürsten kennen. Durch die enorme Feinheit, Flexibilität und Bruchfestigkeit dieser Fasern kann man tatsächlich fast von regelrechter Staub-Dichtigkeit sprechen. Ein weiterer nützlicher Effekt dieser Bürsten ist die sehr schonende und dennoch wirkungsvolle Reinigung der CDs bei jedem Lade- und Entladevorgang – jedes Partikelchen auf der Scheibe wird bereits beim Einlegen „ausgesperrt". Der Übernahmepunkt des motorischen Ladesystems ist so gewählt, daß die CD nicht auf der Datenseite berührt werden muß, sie kann am Rand gehalten in den Slot gesteckt und dann nachgeschoben werden, bis der Motor greift, was aus Sicherheitsgründen erst recht spät geschieht (etwa bei 85% der CD-Fläche). Ausgefahren wird die CD dann allerdings zu mehr als 50%, was bedeutet, daß sogar das Zentrierloch der Scheibe zum Ergreifen genutzt werden kann! Auch kann sie weder beim Einsetzen noch beim Entnehmen so weit verkantet werden, daß eine Beschädigung der empfindlichen Oberfläche möglich wäre.

Rütteleffekte – nein danke

Ein weiteres technisches Plus dieses Laufwerks ist der Vibrationssensor. Sollte eine Scheibe doch einmal „abheben" wollen, wird das vom Sensor erkannt und verhindert. Er regelt die Umdrehungsgeschwindigkeit dann so weit herunter, daß die unerwünschten Vibrationen ausbleiben. Meine Erfahrung hat jedoch gezeigt, daß das wahrscheinlich wegen der präzisen Laufwerktechnik nur recht selten

HARDWARE
ROM im Flüstergang

notwendig ist. Bedingt durch die (je nach CD) wechselnde Drehzahl liegt die Dauer-Datentransferrate zwischen etwa 1 800 und 3 600 kByte in der Sekunde. Das Erkennen einer eingelegten CD erfolgt durchschnittlich in vier bis acht Sekunden – bei selbstgebrannten Scheiben dauert's zwar deutlich länger, aber ich hatte bisher mit nur wenigen Rohling-Typen ernsthafte Schwierigkeiten (siehe dazu auch unseren Kasten).
Um eine übermäßige Erwärmung durch die enorme Drehzahl zu verhindern, geht das Laufwerk in größeren Lesepausen in den „Sleep-Modus“, was bedeutet, daß der Antrieb auf Null heruntergefahren wird. Das klingt zwar zeitraubend, aber das „Aufwachen“ bei einem Zugriffsversuch erfolgt prompt, und die Drehzahl wird auffallend schnell erreicht. Auch bei Spielen kam es zu keinen spürbaren „Hängern“ zwischen Video- und Gamesequenzen, wobei hier jedoch wieder die „Selbstgebrannten“ eine Ausnahme bildeten.
Audio-CDs werden ebenfalls anstandslos abgespielt – entsprechende Steuerungs-Tasten und ein externer, regelbarer Kopfhöreranschluß (3,5 mm Klinke) sind vorhanden – das digitale Einlesen von Audiodaten ist mit entsprechender Software möglich. Natürlich gibt es auch eine interne Audio-Anschlußmöglichkeit mit vierpoligem „Standard“-Stecker.

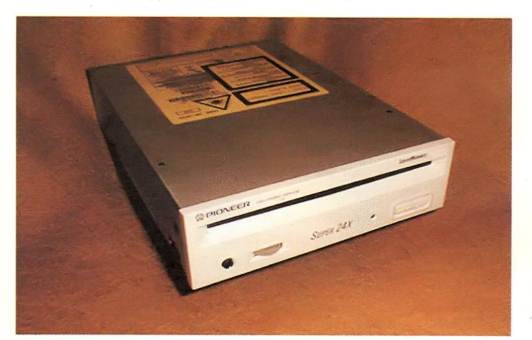
Technische Eigenschaften

Die Laufwerke sind in einer E-IDE und in einer SCSI-II-Variante erhältlich. Das SCSI-Laufwerk ist mittels Jumper terminierbar und für alle Betriebssysteme geeignet – für einige UNIX-Systeme steht sogar die Umstellung der Clustergröße von 2048 Byte auf 512 Byte (Jumper) zur Wahl. Beiden gemeinsam ist die für ein CD-ROM sehr schnelle Zugriffszeit von nur 65ms bei Linear- und 75ms bei Zufallszugriff. Die Datenpufferkapazität von 128 kByte sorgt stets für einen kontinuierlichen Datenfluß.
Mit einem entsprechenden Adapter können übrigens auch die recht seltenen 8-cm-CDs verwendet werden. Hier ist aufgrund der komplizierten und hochempfindlichen Ladetechnik jedoch peinlichst genau darauf zu achten, daß der Adapter völlig fehlerfrei ist und die CD fest sitzt. Würde sie sich bei der hohen Drehzahl aus dem Adapter lösen, wäre das Laufwerk wahrscheinlich kaum zu retten. Der Lieferumfang entspricht dem wünschenswerten, aber nicht immer üblichen Standard. Im Karton findet man eine ausführliche (deutsche) Anleitung, alles zum Einbau erforderliche Zubehör – vier Jumper, einen Notauswurf-Stift (!) sowie ein Audiokabel. Auch ein SCSI-Treiber für DOS/Win 3.x wurde nicht vergessen. Der E-IDE-Variante liegen zusätzlich ein Datenkabel und selbstverständlich eine DOS-Treiberdiskette bei. Im November vergangenen Jahres lag der durchschnittliche Preis für das DR-U03S bei etwa 199 Mark für die SCSI-Variante und ca. 169 Mark für das IDE-Gerät! Da das sehr viel Laufwerk für's Geld ist, denke ich, bei diesen Preisen kann man die kleinen Schwächen was die Rohlinge betrifft, getrost vergessen, denn das waren die einzigen wirklichen Probleme mit diesem Laufwerk!

tz

ROHLING-PROBLEME

Bei einigen Rohlingtypen kam es dazu, daß nach dem Herunterfahren der Drehzahl in einer längeren Lesepause oder bei Zugriffs-Sprüngen (zum Beispiel beim Test des Menüs auf der PowerPlay-Master-CD) die entsprechende Spur nicht gefunden werden konnte. Am zuverlässigsten liefen die gold und grün beschichteten Rohlinge. Von CDs mit blauer, silberblauer oder einer ähnlich dunklen Beschichtung möchte ich aus den erwähnten Gründen abraten. Um nur einige Hersteller zu nennen – PHILIPS, KODAK und TARGA-CDs erwiesen sich bei mir als die zuverlässigsten. Die höchste Ausfall-Rate (fast 60%) hatte ich eigenartigerweise bei den PIONEER CDs, für die es ja eigentlich ein „Heimspiel“ hätte sein müssen! Mein Rat ist daher, auch vor dem Kauf von Marken-Rohlingen unbedingt einige Tests zu machen, wenn man sich größere Mengen zulegen will.



Keine Schublade, kein Caddy – aber funktionieren tut's tadellos: Das neue Flaggschiff von Pioneer: DR-U03S

RAM - welcher Typ für welche Maschine?



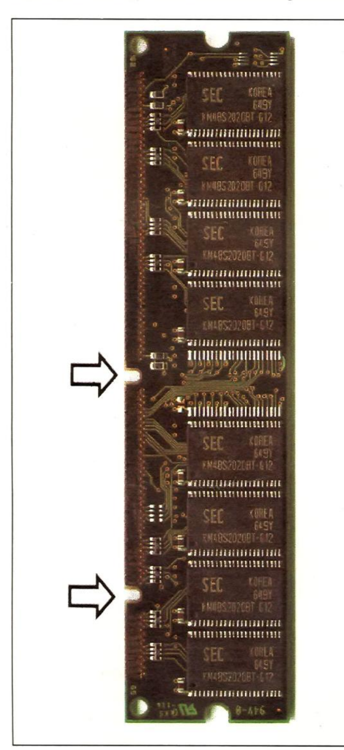
Achtung: Unser Telefonservice für Hardwarefragen hat eine

Neue Rufnummer!

Unsere Hardware-Hotline erreicht Ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr unter der Ruf-Nummer: 089/13999400

Und damit hat sich noch etwas geändert: Ab sofort its die schon vor langer Zeit angekündigte „Warteschleife" aktiv. Leider ist aus technischen Gründen keine Ansage eines Wartetextes möglich. Wenn Ihr also das Freizeichen hört und trotzdem das Gespräch nicht angenommen wird – laßt es weiterklingeln, das kostet noch nichts! Sobald der Euch zuvorgekommene Probleminhaber auflegt, werdet Ihr automatisch verbunden. Ist die Warteschleife jedoch voll, ertünt nach etwa 15 Sekunden das Besetztzeichen. Auch dann ist der Anruf für Euch nach wie vor gebührenfrei.
Aber wie immer gilt: Stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips nehmen wir nur schriftlich entgegen. Außerdem findet Ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

Daß man davon nie genug haben kann, weiß inzwischen fast jeder. Und daß es schnellere und langsamere Module gibt, ebenfalls. Aber wie sieht es mit den Speichertypen an sich aus? Immer wieder werde ich gefragt, was der Unterschied zwischen den einzelnen Bauarten ist, und ob man da was falsch machen kann. Man kann! Also, sehen wir uns mal um, was momentan so die gängigsten Speichermodule sind...
Um in der richtigen Reihenfolge zu bleiben, müßte ich eigentlich mit den Standard-SIMM (SingleInlineMemoryModul) beginnen. Aber dieser Speicher ist inzwischen als Hauptspeicher für den PC absolut bedeutungslos. Er findet fast nur noch auf älteren Soundkarten (Wave-Table-Erweiterung) und auf alten Cache-Controllern Verwendung. In Handel sind diese 30poligen Uralt-Module so gut wie nicht mehr zu bekommen, daher soll auch der kurze Hinweis auf diesen Typ genügen.
Der Standardspeicher ist immer noch der 72polige PS/2-Typ (auch PS/2-SIMM genannt).



SDRAM - der schnelle PS/2-Nachfolger. Bald neuer Standard?

Diese Module finden auf einigen neueren 486er- und allen Pentium-Boards Verwendung. Auf Pentium-Platinen müssen sie immer (abgesehen von extrem seltenen Ausnahmen) paarweise bestückt werden. Die Module sind als FPM (FastPageMode) oder EDO (Extended-DataOut) mit jeweils 60 ns Zugriffszeit erhältlich. Ab und zu dürften auch noch einige FPM-Module mit 70 ns umherschwirren, aber egal wie preiswert die sind – Finger weg! Sie sind für alles, was schneller als ein P90 ist zu langsam und machen daher nicht nur kleine Probleme! Werden sie mit den schnelleren 60er Chips gemischt, gibt stets der „Dümmere" das Tempo an, der übrigens dann auch auf die erste Speicherbank (Bank 0) gesetzt werden muß. Würden dagegen die schnelleren Module auf die erste Bank gesetzt, würden die meisten Boards auch auf die restlichen Bänke mit dieser Geschwindigkeit zugreifen. Wären dort dann langsamere Bausteine zu finden, käme es wahrscheinlich in 80% aller Fälle zum Crash.
Mittlerweile sind übrigens die EDO-Module sogar preiswerter als die langsameren FPM-Bausteine (ein 8 MB EDO-Chip kostet zur Zeit keine 30 Mark mehr). Aber aufpassen: Die spezielle Eigenschaft des EDO-Speichers, der die Daten durch eine Art „interne Zwischenpufferung" mehrmals zum Lesezugriff zur Verfügung stellt, muß auch vom Board unterstützt werden. Dieser Umstand macht sie meist inkompatibel zu allem, was noch 486er heißt. Abgesehen vom Uralt-Pentium-60 (66) sind mir keine Pentium-Boards bekannt, die die EDOs verweigern. Aber die etwa 8% Leistungsgewinn der EDOs gehen auch dann flöten, wenn man sie mit den normalen FPMs mischt. Nur wenige Markenboards (zum Beispiel GIGABYTE) können diesen Nachteil durch eine nach Bänken getrennte Ansteuerung ausgleichen.
Die ganz neuen Boards haben zusätzlich noch ein bis drei Sockel für die schnellen SDRAM-Module – einem Speichertyp, der der Nachfolger des PS/2 ist, und sich auf dem besten Wege befindet, der zukünftige Standard zu werden. Diese 168poligen Bausteine sind leicht von den PS/2-Modulen zu unterscheiden. Sie sind wesentlich größer und besitzen ZWEI Kerben an der Kontaktseite (Pfeile im Bild). Das abgebildete ältere 32-MB-Modul hat noch eine Zugriffszeit von 12 ns – erkennbar an der Kennzeichnung „G12" in der letzten Zeile der Chip-Beschriftung. Die neuesten DIMMs besitzen eine Zugriffszeit von nur 10 ns – teilweise schon darunter. Der SDRAM (SynchronDynamicRAM) kann wegen seiner synchronen

Arbeitsweise nicht mit den asynchronen PS/2 gemischt werden. Ich weiß, ich weiß! Es gibt einige Boards, bei denen das laut Beschreibung tatsächlich geht. Allerdings sind die SDRAMs auf diesen Platinen im Mischbetrieb dann so sinnvoll wie´n Kühlschrank am Südpol! In diesem Fall passiert nämlich nichts weiter, als daß die synchrone Arbeitsgeschwindigkeit an die der asynchronen PS/2-Module angepaßt wird (60 ns). Wer also den „Boost" haben will, muß die PS/2 komplett rauswerfen und typenrein DIMM (DoubleInlineMemoryModul), wie die SDRAMs auch genannt werden, bestücken. Äh, zum Thema „Boost" vielleicht noch soviel: Auf Pentium- und Pentium-MMX-Maschinen sind nach einer Umstellung von EDO auf SDRAM maximal drei bis fünf Prozent Leistungsgewinn zu erwarten. Spürbar können die SDRAMs ihre volle Pracht erst richtig in Pentium-II-Systemen entfalten. Auf den meisten Pentium-II-Boards sind daher nur noch 168-pin-DIMM-Sockel zu finden – die „langsamen" PS/2 haben hier ausgedient!

So weit so gut, aber wer braucht nun welchen Speicher, und vor allem wieviel davon? Aus meiner Zeit als PC-Verkäufer kenne ich den Satz „...ich will auf dem Rechner ja NUR Spiele machen" zur genüge! Gerade dieses „NUR" ist der Irrtum, denn kaum eine Anwendung (abgesehen von aufwendiger Bildbearbeitung) braucht soviel Rechnerleistung und Speicher wie unsere heißgeliebten PC-Spiele! Man sollte an mindestens 32 FREIE (!) Megabyte denken, wenn alles flüssig laufen soll. Die Mindestanforderungen auf einer Schachtel beziehen sich nämlich fast immer auf das Spiel selbst, und nicht auf die ganze Maschine. Damit will man verhindern, daß ein Kunde abgeschreckt wird. Games wie zum Beispiel „Turok" oder „Need for Speed II – Special Edition" mit weniger als 32 MB Gesamt-RAM unter Win95 in 3Dfx zu starten, grenzt fast schon an Selbstbestrafung! Immerhin nimmt sich Win95 je nach Lust und Laune schon mal bis zu 8 Mbyte für sich selbst – bei Netzwerkbetrieb teilwese noch mehr. Bleiben also im günstigsten Falle noch 24 MByte für's Spiel. Schnell erweist sich, daß das meistens zuwenig ist, wenn's dann richtig „zur Sache" geht – das Game wird bei schnellen Szenen mit vielen Gegnern und reichlich Ballerei zur Slide-Show! Der Tip: Zu den Daten auf der Spieleverpackung bei Win95/NT mindestens 8 MB, und bei DOS/Win3.x mindestens 4 MB dazuzählen – dann sollte nichts schiefgehen. Der am besten zu verwendende Speichertyp sollte von der Maschine abhängig gemacht werden. In einem Pentium – egal, ob mit oder ohne MMX – würde ich generell nur EDOs verwenden, im Pentium-II ausschließlich SDRAMs. Bei letzteren muß immer nur ein Modul gesetzt werden, so daß eine schrittweise Aufrüstung nicht schwierig ist. Zur Zeit sind die DIMM's auch nicht viel teurer, als PS/2-Module der gleichen Speichergröße (siehe Kasten).

tz

SPEICHER IM ÜBERBLICK

Noch nie waren die Speicherpreise so tief wie heute! Ich habe noch eine Rechnung im Schrank, auf der hinter einem 8MB-Modul ein Preis von über 200 Mark steht. Zu dieser Zeit waren diese Module noch der absolute Wahnsinn.

Nun sind das die kleinsten momentan erhältlichen Module – 8er PS/2-EDO zum Preis von ca. 30 Mark pro Stück. Die 16er PS/2-EDO sind schon für ca. 60 Mark zu haben, und die 32er PS/2-EDO schlagen mit etwa 130 Mark zu Buche. Dem gegenüber stehen die SDRAM-Bausteine mit 32 MByte, für die man knappe 140 Mark hinblättern muß. Wer ganz hoch hinaus will, kann die gleichen Chips mit 64 MByte je Modul für ca. 480 Mark bekommen. Der auffallend hohe Preis für die 64er DIMMs liegt an einer Bestückung mit einem zusätzlichen EPROM, das den Zugriff auf die Module mitverwaltet.

MONSTERPOST ZU LESERPROBLEM – ODER LESERPOST ZU...

In einer der letzten Ausgaben hatte ich angeregt, mir Eure persönlichen Lösungen zu Problemen zu schicken. Obwohl eine ganze Reihe von Einsendungen auf meinen Tisch flatterten, sind die meisten vorgeschlagenen Änderungen stark konfigurationsspezifisch, so daß sie leider nicht allgemein anwendbar sind.

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte mich aber noch der folgende interessante Beitrag von Stefan R. aus Schwedt/Oder zu einem immer wieder auftretenden „monströsen" Problem. Natürlich ist Euch schon klar, worum es geht: Treiberprobleme mit 3Dfx-Karten. Da dieses Thema auch ein ständiger Hotline-Gast ist, gebe ich diesen Beitrag nun an Euch weiter...

„Es dürfte mittlerweile allen bekannt sein, daß die beliebten 3D-Beschleuniger-Karten wahre „Wunderwaffen" gegen niedrige Frame-Raten und Klotzgrafik sind. Umso erfreulicher ist es, daß größere Probleme mit diesen Karten ausbleiben – abgesehen von zu empfindlichen Loop-Kabeln. Aber mir fiel auf, daß es immer wieder Probleme mit einigen 3Dfx-Demos (**FIFA98, NFS II SE und NHL98**) gibt, obwohl alle anderen Spiele, die mit dieser Hardware-Beschleunigung arbeiten, einwandfrei laufen. Die genannten Demos stürzten regelmäßig nach ein bis zwei Minuten ab. Da die betroffenen Spiele alle aus dem Hause ElectronicArts stammten, tippte ich auf ein Treiberproblem. Treffer! Da ich von meiner „Monster-3D" restlos überzeugt war und bin, hatte ich natürlich den Originaltreiber installiert. Nun verwenden alle Karten-Hersteller zwar den gleichen Chipsatz (Voodoo), steuern ihn aber der besseren Performance wegen über eigene Treiber an. Damit kommen nun einige Spiele offensichtlich nicht klar. Abhilfe kann hier ein Update des Treibers oder die Umstellung des Treibers der 3D-Karte auf den Standard-Treiber '3D Accelerator' schaffen.

Die aktuellsten Treiber erhaltet Ihr am einfachsten auf der Internet-Seite: **http://www.3Dfx.com** der Fa. 3Dfx Interactive Inc., die immer die neuesten Treiber zum Download anbietet. Aber vielleicht kann Euch ja auch der freundliche Computerhändler um die Ecke weiterhelfen. Ihr seht also, es handelt sich bei diesen Problemen um keinen Voodoo-Zauber, sondern nur um Treiberkonflikte. Allerdings kann auch der echt nervtötend sein! In diesem Sinne: viel Spaß beim Zocken!!"

Stefan R.

Nun Stefan, ich weiß natürlich nicht, was der freundliche Computerhändler empfiehlt... ich habe jedenfalls den neuen Glide 2.43 schon mal mit auf die CD gepackt. Vielen Dank für Deinen Beitrag – weiter so!

tz

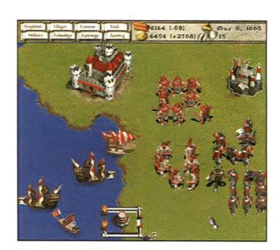
TREVOR

Der Herrscher der

Der Entwickler von Seven Kingdoms und Capitalism, Trevor Chan, teilt mit uns seine Einsichten über Echtzeitstrategie und Gameplay.



Seven Kingdoms trägt die Spieltiefe-Krone des Jahres 1997



Fantasy-Abenteuer und nüchterne Kalkulation

Trevor Chan ist kein Unbekannter mehr. Er begann als Hacker-WizKid und gründete in jungen Jahren Enlight Software. Schon sein erster Spieltitel, Capitalism, war in vieler Hinsicht ungewöhnlich. Eine reine Business-Simulation ohne jede Animation und mit Tabellen überladen, noch dazu hergestellt im Spiele-Niemandsland Hongkong, sorgte für Überraschung und durchzockte Nächte – nicht nur bei Wirtschaftsstudenten und Hardcoregamern. Der zweite Streich war Seven Kingdoms, das sich auf Anhieb eine der höchsten Wertungen in der Geschichte der Power Play sicherte. Es enthält alles, was wir in Warcraft 2 vermißten und verbindet Echtzeitspannung und extreme Spieltiefe in bisher nicht gekannter Weise. Ein Grund, den publikumsscheuen Trevor Chan, den Mann hinter beiden Spielen, zu einem Exklusiv-Interview zu überreden. Wird er „der nächste Sid Meier"?

Power Play: Ich habe gehört, daß deine Karriere schon in einem sehr frühen Alter begann, als du für die lokale Presse Artikel über Computer geschrieben hast. Lag dem nur die verständliche unwiderstehliche Faszination des Themas zugrunde oder gab es handfeste Gründe, die dich auf diesen Weg brachten?

Trevor Chan: Der Apple II+ war der erste Computer, den ich damals bekam. Das war wirklich, als ich noch sehr jung war. Für mich war das eine unglaubliche Maschine, die ein völlig neues Universum vor meinen Augen öffnete. Und BASIC war meine erste Programmiersprache. Als mein Interesse am Programmieren weiter zunahm, erlernte ich die 6502 Assemblersprache. Zu dieser Zeit war der Apple II+ die ideale Plattform für Hacker und „einsame Programmierwölfe", er trug auf signifikante Weise zur Weiterentwicklung dieser Szene in den 80er Jahren bei. Ich war einer von den Leuten, die von dieser von Untergrund-Hackeraktivitäten geprägten Subkultur fasziniert waren. Unter diesem Einfluß stehend, machte ich mich daran, ein paar wirklich aufregende Dinge mit dem 64Kbyte-Hauptspeicher meines Apple II+ anzustellen. Ich hatte es komplett in Assemblercode geschrieben. Durch einen Zufall bekam ich die Gelegenheit, einen Artikel an ein lokales Computermagazin zu schicken. Er behandelte ein Programm von mir, das Bitmap-Grafiken zu einer unterhaltsamen Dia-Show verband – sie nahmen den Artikel an. Das war das erste Mal, daß ich Geld durch programmieren verdiente.

PP: Was hast du gemacht, bevor du Enlight Software gegründet hast? Hast du die Universität besucht, um so etwas wie Informatik zu studieren, oder hast du alles in der Praxis und von der Pike auf gelernt?

TC: Tatsächlich habe ich nie eine Universität besucht. Obwohl eine konventionelle Ausbildung den Weg zur Karriere bahnen kann, fand ich es in meinem Fall unmöglich, die Beschränkungen, die einem das Ausbildungssystem auferlegt,

CHAN
sieben Könige

zu ertragen. Ich glaube, daß es nicht der effektivste Weg ist, etwas zu lernen, wenn einem jemand erzählt, was man lernen soll, nur weil diese Person das so richtig findet.

Im umgekehrten Fall kann es ein weit besserer Weg zum Wissenserwerb sein, wenn du selbst die Initiative ergreifst und das lernst, woran du Interesse hast. Außerdem bietet Arbeit – im Gegensatz zum reinen Studium – die Möglichkeit, das Gelernte mit der Anwendung zu verbinden. Und genau das ist es, was ich schätze.

Bevor ich Enlight gründete, entwickelte ich ein paar Jahre lang Datenbankprogramme. Ich begann damit, auf Teilzeitbasis kommerzielle Datenbankapplikationen für eine örtliche Computerberatungsfirma zu entwickeln, als ich noch auf der Schule war. Sobald ich die Schule hinter mir hatte, machte ich aus der Teilzeit- eine Vollzeitbeschäftigung und gründete mit einem Freund zusammen meine eigene kleine Computerfirma. Wir spezialisierten uns darauf, für kleine und mittlere Unternehmen Netzwerklösungen zu entwickeln. Unglücklicherweise war dieser Versuch nicht sehr erfolgreich, also entschloß ich mich, daß es das Beste für uns alle wäre, der Sache ein Ende zu bereiten und uns nach anderen Möglichkeiten umzusehen. Danach nahm ich einen Vertrag von Cathay Pacific Airways an, einer weltweit operierenden Fluglinie mit Sitz in Hongkong, um Programme für sie zu schreiben. Das war der Beginn von Enlight Software. OK, Cathay war der erste Kunde von Enlight. Während der beiden Jahre bei Cathay entwickelte ich mit an einem Softwaretool names „SalesKit“, einem Datenbank- und Verkaufsanalyseprogramm, das weltweit in den Büros von Cathay verwendet wird. Gerade in dieser Zeit nahm Capitalism erste Formen an, ich begann mit der Ausarbeitung dieses Spiels zunächst nebenbei. Als der Vertrag mit Cathay auslief, machte ich Capitalism zu meiner Hauptaufgabe. Das ist die Übersicht über meine Laufbahn, bevor ich als Entwickler von Capitalism bekannt wurde.

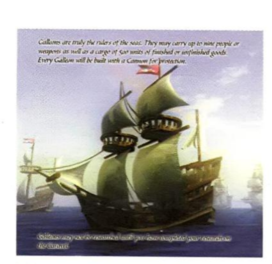
PP: Warum hast du dir für dein erstes Spiel gerade dieses Thema ausgesucht? Warum eine puristische Businessimulation – die doch zumeist trockene und langweilige Spiele abgeben, gerade hier in Deutschland.

TC: Ich denke, es ist richtig zu sagen, daß das Geschäft für die meisten Menschen wirklich ein sehr trockenes Thema darstellt. Lanweilige Finanzdaten, humorlose, krawattentragende Sachbearbeiter, uninspirierte Meetings und ähnliches, das kommt einem vor Augen, wenn man an Business denkt. In Wirklichkeit aber ist der Kern des Geschäftes etwas ganz anderes und viel aufregenderes. Stell' dir vor, du bist ein selbständiger, risikofreudiger Unternehmer, der unter der Anforderung steht, ein Geschäft in einem



TREVOR CHAN

Unmittelbar nach dem Schulabschluß begann er für eine Firma Datenbank- und Verkaufsanalyseprogramme zu programmieren. Als sein Vertrag dort auslief, widmete er sich voll und ganz der Entwicklung seiner ersten Wirtschaftssimulation „Capitalism“, die auch in Deutschland ein Erfolg wurde.



Diese prächtigen Galeonen muß der junge König erst erforschen



Der Kampf mit Schwert und Schatztruhe bestimmt die Welt von Seven Kingdoms



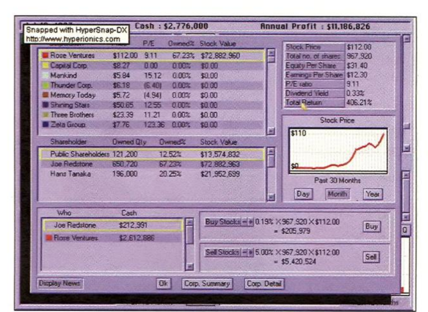
rasch expandierenden Markt zu führen. Was dir dabei begegnet, wird jedes Quentchen deiner Fähigkeiten, Vorstellungskraft, Intelligenz und Leidenschaft erfordern. Die ermüdende Routineschufterei, die immer noch die meisten Angestellten ableisten müssen, wird dir dabei abgenommen. Deswegen ist es eine gerechtfertigte Annahme, daß die Leitung eines Unternehmens Spaß machen kann, wenn du die Person an seiner Spitze bist und die Freiheit zu jeder Entscheidung hast. Tatsächlich hat nicht jeder das Glück, sein eigener Boß zu sein, und das Vergnügen, sein eigenes Unternehmen zu leiten, ist den meisten Menschen verwehrt. Es war der Wunsch, eine Business-Simulation zu schaffen, die ambitionierten Selfmade-Menschen eine Möglichkeit zur Verwirklichung ihrer Träume gibt – das hat mich dazu gebracht, Capitalism zu schreiben.



So werden Häfen entwickelt

PP: War Hongkong als eine der kapitalistischsten Städte der Welt so etwas wie ein idealer Nährboden für ein solches Spiel?

TC: Obwohl Hongkong eine für Geschäfte und Unternehmen äußerst vorteilhafte Politik betrieb und es ein Ort von äußerstem Unternehmergeist ist, führte die Entwicklung ironischerweise dahin, daß die Stadt ein Platz des Ultra-Kapitalismus wurde, wo Spekulationen und das Erzielen kurzfristiger Gewinne die Hauptrolle spielen. Die Unternehmen hier beschäftigen sich nur mit größtem Widerwillen mit Softwareentwicklung, da diese üblicherweise eine lange Zeit benötigt, bis die Investitionen wieder hereinkommen und ein Gewinn erzielt wird. Die Entwicklung eines Computerspiels mit einem so ungewöhnlichen Inhalt wie Capitalism war in Hongkong eine kleine Sensation.



Capitalism war ein Fest für Wirtschaftsspieler

PP: Wie hast du es geschafft, „Fleisch auf die Knochen" zu bekommen und das Spiel alles andere als langweilig werden zu lassen?

TC: Wie ich vorhin schon gesagt habe, kann die Leitung eines Unternehmens eine faszinierende Erfahrung sein, wenn die Umstände es dir gestatten, deine Phantasie galoppieren zu lassen, um deinen Vorstellungen von Größe und Erfolg nachzujagen. Die Geschichte einiger dieser Selfmade-Männer ist genauso fesselnd wie ein gutgeschriebener Roman. Ein Spiel, das auf dieser Seite der Realität basiert, kann überhaupt nicht langweilig sein, wenn nur die Höhen und Tiefen der Businesswelt lebensecht eingefangen werden.



PP: Könntest du unseren Lesern etwas über die „DigitLife-Engine" erzählen, auf der die Enlight-Spiele basieren?

TC: Die meisten Simulationen, die zur Zeit erhältlich sind, benutzen „What-If" („Wenn-Dann") -Regelsysteme, um ein Modell zu simulieren. Ein Nachteil dieses Verfahrens ist, daß das simulierte Modell so auf keinen Fall der Dynamik der wirklichen Welt nahekommen kann. Die Geschehnisse werden dadurch ziemlich vorhersagbar, was ebenfalls nicht sehr realistisch wirkt. Es wird alles zu mechanisch, um noch natürlich zu wirken. Was wir mit der DigitLife-Engine gemacht haben, war, eine objektorientierte Simulationstechnik zu benutzen, so daß jedes Objekt im Spiel – also Firmen, Produkte, Fabriken, Personen etc. – ein künstliches Leben entfaltet. Alles basiert auf den simulierten äußeren Umständen, den Beziehungen zu anderen Objekten und den jeweiligen eigenen Vorlieben – so kommt das Endergebnis und das Verhalten eines einzelnen Objektes zustande.

PP: Wie lange hast du insgesamt an Capitalism gearbeitet?

TC: Es hat mich ungefähr zweieinhalb Jahre gekostet, das Spiel fertigzustellen. Das war vielleicht die beeindruckenste Zeit meines Lebens. Die Erfahrungen, die ich mit den völlig unterschiedlichen Anforderungen machte, waren ebenso erfrischend neu wie aufbauend für mich. Das reichte vom Entwickeln der Grundidee aus dem Nichts heraus, dem Durcharbeiten von einer Menge sehr trockener Wirtschaftsliteratur, dem Aufbau und der Balance eines Simulationssystems, das der modernen Businesswelt gerecht werden sollte, einigem an Grafik, das ich selbst entwarf, über das Schreiben eines 150 Seiten starken Handbuchs bis zu den Geschäftsbeziehungen in der wirklichen Welt, wie der Zusammenarbeit mit dem Vertrieb, bis ich endlich die Früchte meiner Mühen ernten konnte.

PP: Und wie groß ist deine Firma inzwischen geworden?

TC: Ich habe jetzt über sieben talentierte Mitarbeiter. Wer lernten in der langen und intensiven Entwicklungszeit von Seven Kingdoms gut miteinander auszukommen.

PP: Spielst du eigentlich selbst Computerspiele? Und wenn ja, welche?

TC: Oh, ja. Ich spiele Computerspiele seit den Tagen meines Apple II+. Einige der Klassiker, die ich in dieser Zeit am meisten liebte, sind Lode Runner, Karataka, Beyond Castle, Bruce



Fertige Szenen aus vergangenen Zeiten

Lee, Spy vs. Spy, Roadwar 2000 und Captain Goodnight. Was den PC betrifft haben die folgenden viel von meiner Freizeit verbraucht: Railroad Tycoon, Civilization, Command & Conquer, Lands of Lore, F15 II, Heroes of Might & Magic II und The Day of Tentacles.

PP: Gibt es irgendwelche Spiele, die Seven Kingdoms und die Arbeit daran beeinflußt haben? Gut, alle reden in diesem Zusammenhang von Warcraft und Civilization, aber wie stellt sich das aus deiner Sicht dar?

TC: Als wir begannen an diesem Spiel zu arbeiten, fiel mir auf, daß wir dabei waren, etwas für dieses Genre unerhört Komplexes zu schaffen. Aber die Eleganz der Benutzerführung ist es, die für den Gelegenheitsspieler wichtig ist. Wenn man diesen Punkt verfehlt, wird schon die Komplexität der Oberfläche den normalen Spieler verwirren und abstoßen. Also entschied ich, daß eine Benutzeroberfläche ähnlich der von Warcraft 2, dem populärsten Fantasy-Echtzeitstrategiespiel, unsere Anforderungen am besten erfüllen würde. Das war dann der Einfluß von Warcraft 2: ein kosmetischer.

Im Gegensatz zu der Meinung vieler Leute hatte Civilization nur einen geringen Einfluß auf Seven Kingdoms. Ich habe zu keiner Zeit versucht, so etwas wie ein Echtzeit-Gegenstück zu Civilization zu schaffen. Denn was in einer rundenbasierten Form so hervorragend funktioniert, würde in sich zusammenfallen, wenn man es auf ein Echtzeitspiel überträgt. Mir wurde klar, daß der beste Weg, so etwas wie das Gefühl, ein Imperium aufzubauen – wie in Civilization – in Echtzeit durchzuführen, am besten dann funktionieren würde, wenn man Civilization zunächst mal völlig beiseite schiebt. Statt dessen konzentrierte ich mich darauf, was ein Echtzeitspiel haben sollte, um diese großartige Aufbaustimmung zu vermitteln.

PP: Was war dein Ziel, als du begannst, Seven Kingdoms zu entwicklen?

TC: Ich hatte schon immer großes Interesse an der Geschichte. Da ich Chinese bin, habe ich einen problemlosen Zugang zur chinesischen historischen Literatur. Sie ist die umfassendste, lückenloseste Geschichtsschreibung auf der Welt, sie verzeichnet über 2300 Jahre sämtliche wichtigen Details. Es gab zahllose Momente in meinem Leben, in denen ich diese Beschreibungen von heroischer Tapferkeit, politischer Schläue, Intrigen und der Grausamkeit der Realität las und mir dabei vorstellte, einmal ein Spiel daraus zu machen. So war es geradezu zwangsläufig, daß ich nach der Fertigstellung von Capitalism ein Spiel machte, in dem der Spieler die Rolle des Königs einnimmt. Es ging mir darum, ein möglichst authentisches Gefühl zu erzeugen, wie es ist, ein König zu sein. Ob dieses Ziel erreicht wird, hängt vor allem vom Realismus des Spiels in Bezug auf Wirtschaft, Spionage und Diplomatie und auch von der überzeugenden Darstellung der Computerpersönlichkeiten, also der Könige und anderer Personen im Spiel ab. Das zu erreichen, war unser Ziel, und ich denke, es ist uns ziemlich gut gelungen.

PP: Konntest du Erfahrungen aus Capitalism für Seven Kingdoms weiterverwenden?

TC: Ja, die Arbeit an Capitalism vermittelte mir unschätzbare Erfahrungen damit, die Entwicklungsarbeit an einem großangelegten, kommerziellen Spieleprodukt zu kontrollieren. Es gibt heute einfach zu viele Fallgruben für Spieleent-

Beginne als Farmer...



...oder Sägewerkbesitzer



So entsteht ein Frythan-Monster

wickler. In eine davon zu treten, führt zu schlimmen Verzögerungen und Beeinträchtigungen. Genauer gesagt, es gab eine Reihe von Punkten, an denen mir meine Erfahrungen sehr von Nutzen waren. Einer davon ist das Aufstellen eines Zeitplans – der Betatest und das Entfernen der Bugs dauert viel länger als man meint, also plant man realistischerweise gleich drei Monate dafür ein. Ein anderer ist, daß man ständig eine sehr klare Vorstellung vom Endprodukt haben muß. Beispielsweise muß man immer das Gameplay gegenüber dem Realismus bevorzugen, wenn man die Wahl hat. Meine Erfahrung ist außerdem, daß du als Entwickler uneingeschränkt an dein Produkt glauben mußt. Allein schon deswegen, weil gerade in der Anfangsphase der Entwicklung immer wieder Leute die Nase darüber rümpfen, und gerade ein so komplexes Spiel wie Seven Kingdoms fängt erst dann an, zu leuchten und zu glänzen, wenn alle Teile zu einem Ganzen zusammenfinden.



Börsenfieber pur



Perfeckte Übersicht über Soll und Haben...



...oder über Männer und Märkte

PP: War die Arbeit an Seven Kingdoms sehr anders als die an Capitalism?

TC: Es gab wichtige Unterschiede. Da die Optik in einer Echtzeitstrategie eine so große Rolle spielt, widmet sich ein großer Teil der Arbeit dem Artwork und der Animations-Engine. Auch der Multiplayermodus war etwas, das mir bei Capitalism kein Kopfzerbrechen bereitete. Die Programmierung des Multiplayermodus´ und das Testen davon, machte die Entwicklungsarbeit sehr viel schwieriger. Daneben haben die beiden Spiele natürlich viel gemeinsam. Sie sind beide in erster Linie als Solo-Games mit betont großer Spieltiefe konzipiert, sie haben beide eine ausgeklügelte Künstliche Intelligenz. Daher verlief die Arbeit recht ähnlich: Zuerst wurde ein Prototyp entworfen. Dann kamen neue Details und Eigenschaften dazu, beinahe jeden Tag. Als genügend Features beisammen waren, fing es an Spaß zu machen und die Leute im Team sahen es als Spiel an, nicht mehr als Softwareprojekt.

PP: Seven Kingdoms ist untypisch für das Echtzeitstrategiegenre. Nie zuvor gab es gleichzeitig soviel Kontrolle in der Hand des Spielers über soviel Komplexität. Wie ging das, wie habt ihr das ausbalanciert?

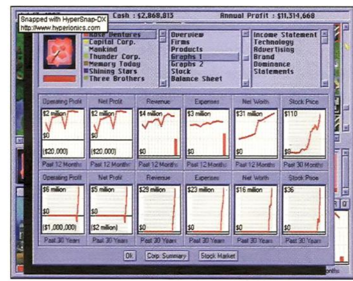
TC: Es gibt so etwas wie drei Hauptphasen in der hohen Kunst der Spieleentwicklung. Zuerst brauchst du ein originelles Thema – wenn anzunehmen ist, daß es bei der Veröffentlichung ein Dutzend anderer Spiele mit dem gleichen Inhalt gibt, solltest du es in die Mülltonne werfen, bevor irgendwelche Arbeit drinsteckt. Die zweite Phase ist, das Spieldesign auszuarbeiten und zu verbessern, neue Eigenschaften hinzuzufügen und andere wegzuwerfen, die nur auf dem Papier gut aussahen, und alles nochmal zu überdenken, um es eleganter und spielbarer bezüglich Logik und Benutzeroberfläche zu machen. Dann, zuletzt, mußt du am Gameplay herumschrauben, die Benutzeroberfläche polieren und die KI aufrüsten, bis alles so gut wie perfekt ist. Aber ich muß dir sagen, es gibt kein Rezept, es erfordert deine ganze Leidenschaft. Es gab Zeiten, da war mein Gehirn in jeder Sekunde, in der ich bei Bewußtsein war, mit dem Spieldesign beschäftigt. Überflüssig zu betonen, wie erschöpfend das ist.

PP: Warum hast du das fiktive Jahr 1000 für Seven Kingdoms gewählt? Weil es sowas wie Mittelalter repräsentiert?

TC: Da Fantasyelemente in das Spiel eingebracht wurden, um es farbenfroher zu machen, dachte ich mir, daß ein Startjahr 1000 am besten geeignet wäre, um die Halb-historische Situation und gleichzeitig die märchenhaften Frythan-Monster unterzubringen.

PP: Seven Kingdoms bietet nicht nur Kampf und Wirtschaft, sondern legt auch eine große Betonung auf Politik. Verschiedene Nationen und ihre Beziehungen untereinander, was war deine Idee dahinter?

TC: Wir wissen, daß Politik ein wichtiger Teil der Geschichte ist. Also war mir klar, daß es absolut nötig ist, Politik authentisch darzustellen, um dieses Gefühl zu vermitteln, wie es ist, ein König zu sein. Aber die überwältigende Komplexität dieses Themas machte es wirklich zu einer großen Aufgabe, eine politische Simulation für ein Computerspiel zu entwickeln. Glücklicherweise war ich in der Lage, Inspiration dafür aus meinen Studien der chinesischen Geschichtsschreibung zu erhalten, die einige sehr detaillierte Schilderungen von politischen Zusammenhängen im antiken China enthält. Ich denke auch, daß Politik einer der faszinierendsten und anspruchsvollsten Aspekte in Seven Kingdoms ist. Durch die unzähligen Möglichkeiten gegenseitiger Beziehungen ist es wirklich nicht leicht, hier einen Weg zum Spielgewinn zu finden. Aber genau dieser Detailreichtum ist es,



Da bleiben keine Fragen offen

der ein Spiel so variantenreich werden läßt, daß man es oft wieder spielen kann. Und es ist auch meine erklärte Absicht, komplexe Poltitiksimulationen in zukünftige Projekte zu integrieren.

PP: Was ist deine „Lieblingsnation" und wie ist deine eigene bevorzugte Strategie?

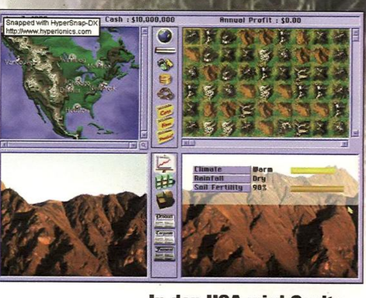
TC: Was meine eigene bevorzugte Nation in Seven Kingdoms ist? Schwer zu sagen. Ich mag alle, deswegen habe ich sie ja aus so vielen weiteren möglichen ausgesucht. Meine Strategien sind eigentlich alle ins Spiel eingeflossen. Also beobachte die KI während des Spiels und du wirst meine typische Vorgehensweise herausfinden.

PP: Das Jahr 1997 hat uns einige sehr KI-lastige Spiele wie Total Annihilation und eben Seven Kingdoms gebracht - ein wichtiger Evolutionsschritt für Computerspiele. Nicht nur die Computergegner, sondern auch die eigenen Einheiten sind stärker, intelligenter und realis-tischer geworden. Was meinst du, bringt das nächste Jahr?

TC: Meiner Ansicht nach gibt es vier Parameter, die bestimmen, wie gut man die künstliche Intelligenz in einem Spiel machen kann: Die Komplexität des Spiels, die Kenntnisse des Entwicklers über die spezifische Art von KI, die das Spiel erfordert, die Prozessorleistung, für die man das Spiel entwirft, und die Zeit, die man für die Entwicklung aufwendet. Es ist immer schwieriger, die KI für ein komplexes Spiel zu bauen, als für ein simples. Schau, als die ersten Echtzeitstrategiespiele wie Dune II oder Command & Conquer aufkamen, stellten wir einen Rückschritt in Bezug auf die KI fest, verglichen mit der KI in rundenbasierten Spielen, deren KI sich über etwa eine Dekade hin entwickeln konnte. Inzwischen sind einige Jahre vergangen und wir stellen eine deutliche Zunahme der Künstlichen Intelligenz in Echtzeitstrategien fest. Das ist eine natürliche Entwicklung. Auch durch die jetzt verfügbaren Arbeitsspeicher und Prozessoren ist es für Entwickler möglich geworden, eine komplexere KI zu schaffen, ohne sich um den enormen Bedarf an Rechenleistung solcher Programmteile kümmern zu müssen. Aber letztlich kommt es darauf an, wieviel Zeit und Arbeit man in die KI-Entwicklung stecken möchte. Da sie erst eingebaut werden kann, wenn alle anderen Teile des Spiels vorhanden sind, kommt es wirklich auf die Bereitschaft des Spieldesigners an, noch ein paar Monate Arbeit dafür dranzuhängen. Ich denke also, wir werden in Zukunft eine kontinuierliche Zunahme von Künstlicher Intelligenz beobachten können. Dagegen wird es für Spiele mit einem neuatigen Ansatz oder Thema schwierig sein, schon in der ersten Version wirklich gute KI zu zeigen – außer, der Entwickler steckt ungeheure Anstrengungen hinein. Zusammenfassend möchte ich sagen, daß trotz der vielen Versprechungen über zukünftige KI-Leistung die Entwicklung eher evolutionär als revolutionär sein wird, da die beschriebenen Bedingungen sicherlich noch eine ganze Weile gelten werden.

PP: Bei all' den Echtzeitspielen, die in letzter Zeit erschienen sind, glaubst du, es gibt überhaupt noch eine Chance für rundenbasierte Strategiespiele?

TC: Obwohl Echtzeitstrategiespiele im vergangenen Jahr eine klare Führungsposition gegenüber rundenbasierten eingenommen haben, erwarte ich, daß sich der Unterschied in Zukunft verringert. Viele der im letzten Jahr erschienenen Echtzeitstrategien waren nur das Resultat von Marketingentscheidungen, schnelle Kopien von den wenigen ultrapopulären Spielen herzustellen. Wenn diese Clones erstmal vom Markt verschwunden sind, müssen auch diese Marketingtypen ihren Fehler eingestehen, und sie werden nicht mehr so gut-gelaunt dreinschauen, wenn das Wort „Echtzeitstrategie" fällt. Das Gute daran ist, daß die Hersteller dann nicht mehr nach Trenderwägungen entscheiden müssen, sondern ein Spiel so konstruieren, wie es am besten funktioniert. Spiele wie Civilization und Master Of Orion laufen zweifellos besser in einem Rundenmodus. Dagegen basieren z.B. SimCity und Capitalism stark auf der Echtzeitspannung. Außerdem erwarte ich eine größere Menge von Hybriden, also Spielen, die beides nutzen. Das könnte die Lösung für Spiele sein, die in keiner der beiden herkömmlichen Spielweisen so recht funktionieren.



In den USA wird Capitalism an den Universitäten eingesetzt



PP: Abschließende Frage: Was dürfen wir von Enlight in Zukunft erwarten?

TC: Die Entwicklung von Seven Kingdoms 2 hat schon begonnen. Obwohl viele Details noch geklärt werden müssen, steht jetzt schon fest, daß wir soviele Anregungen der Spieler wie irgend möglich mit einbauen werden, so daß es das beste „Bau-Dein-Königreich"-Spiel sein wird, das für Geld zu haben ist. Überdies haben wir mit den Vorbereitungen für ein neues Projekt begonnen. Es wird eine eigens entwickelte 3D-Engine und ein hochpräzises Simulationsmodell beinhalten. Dieses Echtzeitstrategiespiel entwickeln wir mit dem Ziel, antike Herrschaft und Kriegsführung in einer nie gekannten Weise zu zeigen. Auch denke ich über eine neue Version von Capitalism nach. Capitalism ist ein Spiel mit einem sehr großen Thema, es gibt viele weitere Bereiche, in die es sich ausbreiten kann - so wie Transport, Telekommunikation, Bankwesen, die Softwareindustrie oder der Versicherungsmarkt. *Fritz Effenberger*

Power Post


Jan Binsmaier

Die Indizierungen der letzten Monate – unmittelbar vor Redaktionsschluß erreichte uns die jüngste – ergeben auch diesen Monat wieder jede Menge Diskussionsstoff

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Fax:
08121 / 95 1 – 297
eMail:
74431.754@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben.
Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Immer wieder Index

Seit längerem verfolge ich die Diskussion um Pixel-Blut und Indizierung. Ich selbst spiele seit meinem achten Lebensjahr in großem Ausmaß Computerspiele und ich brauche wohl nicht zu erwähnen, daß es damals noch keine unblutigen Lokalisierungen gab. Nach der Meinung der meisten Gewalt-Gegner müßte ich also zum verkappten Serienkiller abgestumpft sein und wenig soziale Kontakte haben. Ich kann an dieser Stelle nur versichern, daß keines von beidem zutrifft (ich gehe im Februar zum Zivildienst und habe viele gute Freunde). Um eines klarzustellen: JA, ich bin der Meinung, daß das Kürzen der Gewaltszenen auch den Spielspaß verkleinert, und JA, ich habe Spaß an der Gewaltdarstellung in den Spielen. HEY, ich bin aber im echten Leben ganz normal, ich habe sogar eine große Hemmung vor Gewalt. Nun könnte jemand sagen, das gehe mich eigentlich gar nichts an, denn ich bin ja Österreicher und bei uns gibt es (glücklicherweise) keine BPjS. Aber das Problem ist, daß man die gewalt- und spielspaßreichen Originale zwar kaufen dürfte, sie aber de facto nicht erhältlich sind, weil nur die lokalisierten deutschen Versionen bestellt werden. Was ich also fordere, ist die Aufhebung des ungerechten Werbeverbots, damit man Spiele von id oder von 3D Realms endlich wieder ohne die idiotischen *chen schreiben darf und Originale wieder in die Auslagenfenster gestellt werden.

Walter Meissl, Graz

Oh, Du glückliches Österreich! Man verzeihe mir die Polemik, aber tatsächlich beneide ich Euch ein wenig um die Nicht-Existenz der örtlichen BPjS. Vor allem aus gegebenem Anlaß: Ein Tag vor unserem Redaktionsschluß wurde ein Spiel indiziert, für das schon ein ausführlicher Testbericht fertig war. Natürlich mußten wir den Test aus dem Heft nehmen, ansonsten würdet Ihr diese Ausgabe gar nicht in der Hand halten. Wenn ich es aber ehrlich gestehe, bin ich um die BPjS auch ein wenig froh. Denn tatsächlich gibt es Spiele, die fernab jeglichen guten Geschmacks sind und sinnlose (!) Gewalt verbreiten. Ob damit gleich die Gewaltbereitschaft generell bei den Spielern gesteigert wird, vermag ich nicht zu beurteilen und überlasse dies deshalb fachlich versierteren Personen, beuge mich also deren Urteil. Ein Verkauf dieser Software an Minderjährige sollte dann auch ausgeschlossen sein. Sehr vermessen empfinde ich aber das Benennungsverbot: Wenn wir als Fachmagazin solch ein Spiel testen, dann gehört es auch zu unseren Aufgaben, Empfehlungen auszusprechen. Diese mögen aber nicht unbedingt positiv sein, denn auch wir zählen uns zu mündigen und verantwortungsbewußten Staatsbürgern, die Gewalt nicht verherrlichen werden. Ein Spiel, das nur durch seine dargestellte Gewalt auffällt, wird wohl nie in der Power Play einen positiven Bericht bekommen. Eine Kennzeichnungspflicht für „Erwachsenen-Spiele" mag da sinnvoll erscheinen, ein generelles Verbot aber sicherlich nicht. Im Gegenteil: Ich sehe vielmehr die Gefahr, daß indizierte Spiele noch mehr an Reiz für Jugendliche gewinnen, wenn sie nicht so leicht zu bekommen sind. Also auch Spiele, die ansonsten in der Masse an besseren Spielen schnöde untergegangen wären. Und das kann nicht im Sinne der Jugendschützer sein... Das Thema ist sicherlich sehr kontrovers; vielleicht wäre es an der Zeit, daß sich der Gesetzgeber zusammen mit der BPjS und Vertretern der Spielemagazine an einen Tisch setzt und konstruktiv über Möglichkeiten für die Zukunft spricht. Vielleicht kämen dann bessere Schutzmechanismen für die Jugend heraus, als ein generelles Verbot, das keinem hilft. Die Power Play wäre zumindest für solch ein Gespräch bereit.

3D-Beschleunigerkarten

Da ich mich mit Grafikkarten leider nicht besonders gut auskenne, habe ich eine Frage an Euch und hoffe, daß Ihr mir weiterhelfen könnt: Was für Vorteile

bzw. genaue Funktionen bringt der Einbau einer 3D-Grafikkarte? Derzeit besitze ich eine „normale“ ATI Mach64 PCI 2MB VRAM-Karte und liebäugele mit einem Einbau solch einer 3D-Karte! Welche könnt Ihr mir empfehlen?

Marcel Dussling, via Internet

Diese Frage gehört zu den meist gestellten in den letzten Monaten. In der Power Post ist einfach nicht genug Platz, um sie ausführlich und fachgerecht zu beantworten. Wir haben uns daher entschlossen, in der nächsten Ausgabe einen großen 3D-Karten-Test zu präsentieren. Nicht böse sein, wenn ich Dich jetzt auf die nächste Ausgabe vertröste, aber Halbwahrheiten, Gerüchte und Pseudowissen gibt es viel zu diesem Thema. Wir möchten dies deshalb sehr ausführlich und kompetent behandeln. Es könnte sich daher durchaus lohnen, mit dem Kauf noch ein kleines Weilchen zu warten!

Nicht mehr Nummer 1?

Ich muß Euch ein Geständnis machen! Ihr seid nicht mehr meine Nummer 1. Was ich bei Eurem Heft vermisse, ist die Vertrautheit, die meiner Meinung nach zu einer Spiele-Zeitschrift einfach dazugehört. Laufend neue, unbekannte Gesichter. Übrigens, kann man die Hardware-Hotline nicht eventuell erweitern? Ich habe schon ein paarmal versucht, durchzukommen, doch es war laufend besetzt.

Alexander Möller, Frankfurt/Main

Ausgesprochen schade. Wir wären gerne noch Deine Nummer 1. Aber irgendwie verstehe ich Dein Argument auch. Schließlich waren wir einst selbst als Leser mit den „alten“ Gesichtern vertraut. Diesen Vorteil des „Kennens“ haben wir natürlich noch nicht, aber immerhin sind wir jetzt seit fünf Ausgaben dabei – und das ist doch auch schon was, oder? Andererseits glaube ich, daß Gesichter nicht alles sind. Viel wichtiger ist meiner Meinung „der Geist“ der Power Play, also die Inhalte, die Kompetenz das unbeeinflußbare Wertungsprinzip. Und dieses „Erbe“, das uns die „alten“ Gesichter hinterlassen haben, wurde von uns nicht nur weitergeführt, sondern ausgebaut. Das ist es, was die Power Play auszeichnet. In diesem Sinne hoffen wir natürlich, daß die heute noch „neuen“ Gesichter für Euch schon bald die „alten“ sind, und wir vielleicht auch wieder Deine „Nummer 1“!

Zur Hotline: Keine Frage – die Hotline ist überlastet. Denn, wenn man sonntags zum Telefonhörer greift, dann sind es in vielen Fällen auch schwerwiegende Probleme. Dies geht manchmal eben nicht auf die Schnelle – Tom läßt dann einfach nicht locker und telefoniert so lange, bis sich das Problem (hoffentlich) erledigt hat. Manchmal sind es aber auch immer noch Leser, die bei Spielen nicht weiterkommen und dann nach Lösungshilfen fragen, obwohl wir stets wieder darauf hinweisen, daß die Hotline nur für Hardware-Probleme da ist! Aber so ist es eben – die kommen doch tatsächlich durch. Dennoch suchen wir natürlich nach einer Lösung. Sowie wir eine gefunden haben, lassen wir es Euch wissen!“

Glückwünsche

Ich wollte Euch zu Eurer vorigen Ausgabe (12/97) beglückwünschen. Nach ersten Befürchtungen aufgrund des neuen Teams, muß ich neidlos eingestehen, daß diese Ausgabe eine der besten ist, die ich je in Händen hielt (was natürlich auch an der Spielemasse zum Weihnachtsgeschäft liegen kann). Auch das Auseinandersetzen mit der Meinung der Leser finde ich sehr gut. Diese negativen Zuschriften werden nicht übergangen und es werden auch Ansichten, die dem Team widerstreben abgedruckt und behandelt. Aber genug der Lobhudelei, viel Glück und Erfolg bei weiteren Ausgaben!

Markus Kastner, via Internet

Vielen Dank für das Lob und die Glückwünsche! Dies ist aber nicht der Grund, warum ich Deinen Leserbrief hier beantworte. In der Regel ist für Lob hier kein Platz, außerdem sieht es imer etwas nach „Selbst-Beweihräucherung“ aus. Abgesehen davon hören wir es selbstverständlich sehr gern. Überdies ist es eine alte Erfahrung: Wenn man zufrieden ist, schreibt man nicht, Kritik animiert viel mehr dazu. Und das ist auch gut so, denn nur wenn wir Eure Meinung mitbekommen, können wir auch tatsächlich etwas verändern! Denn eines ist sicher: JEDER Brief, JEDES Fax und JEDE EMail wird gelesen und in unsere ständigen Überlegungen um und zu unserem Heft einbezogen. Sicher wird der eine oder andere seine Hinweise auch schon umgesetzt gefunden haben...

INSERENTENVERZEICHNIS



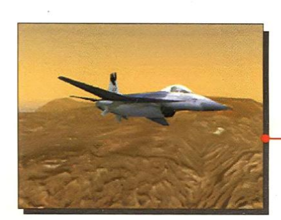
Deathtrap Dungeon

Sword & Sorcery in finsteren Gewölben! In "Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon" zeigt Ihr den Monstern, wer der Herr im Kerker ist.



Star Craft

Heiße Schlachten im kalten All. Wird der Anwärter auf die Strategenkrone von Blizzard die hohen Erwartungen erfüllen?



Falcon 4.0

Geheimnisvoller, grauenhafter Mord, eine dunkle Macht und ein gewiefter Detektiv. Erste Ausblicke auf einen klassischen Film-Noir-Thriller.



3D-Beschleuniger im Test

Jeder spricht davon, doch nur wenige wissen wirklich Bescheid. Unser großer Vergleichstest zeigt, welcher Hersteller die besten (3D-)Karten hat.



erscheint am **16. Februar**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Ltd. Redakteur: Jan Binsmaier (jb)
Redaktion:, Sascha Gliss (sg), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis), tom schmidt (ts), Maik Wöhler (mw)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Stefanie Kußeler (1211)
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/13999400
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1001, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Michael Grebenstein, Martina Siebert
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Origin/EA
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1389)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-.Gebiet 0-5 : Natalie Regnault (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (1471)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1389, Fax: 08121/95-1297
Int. Account Manager: Emma Karpfinger (1309)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Te.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 4,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 49,80 Mark; Ausland: 73,80 Mark; A: 398,- ÖS; CH: 49,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Produktionsleitung: Otto Albrecht (1440)
Technik: Journalsatz GmbH
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Verlagsleitung, Marketing/ Vertrieb : Helmut Grünfeldt

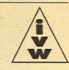
Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

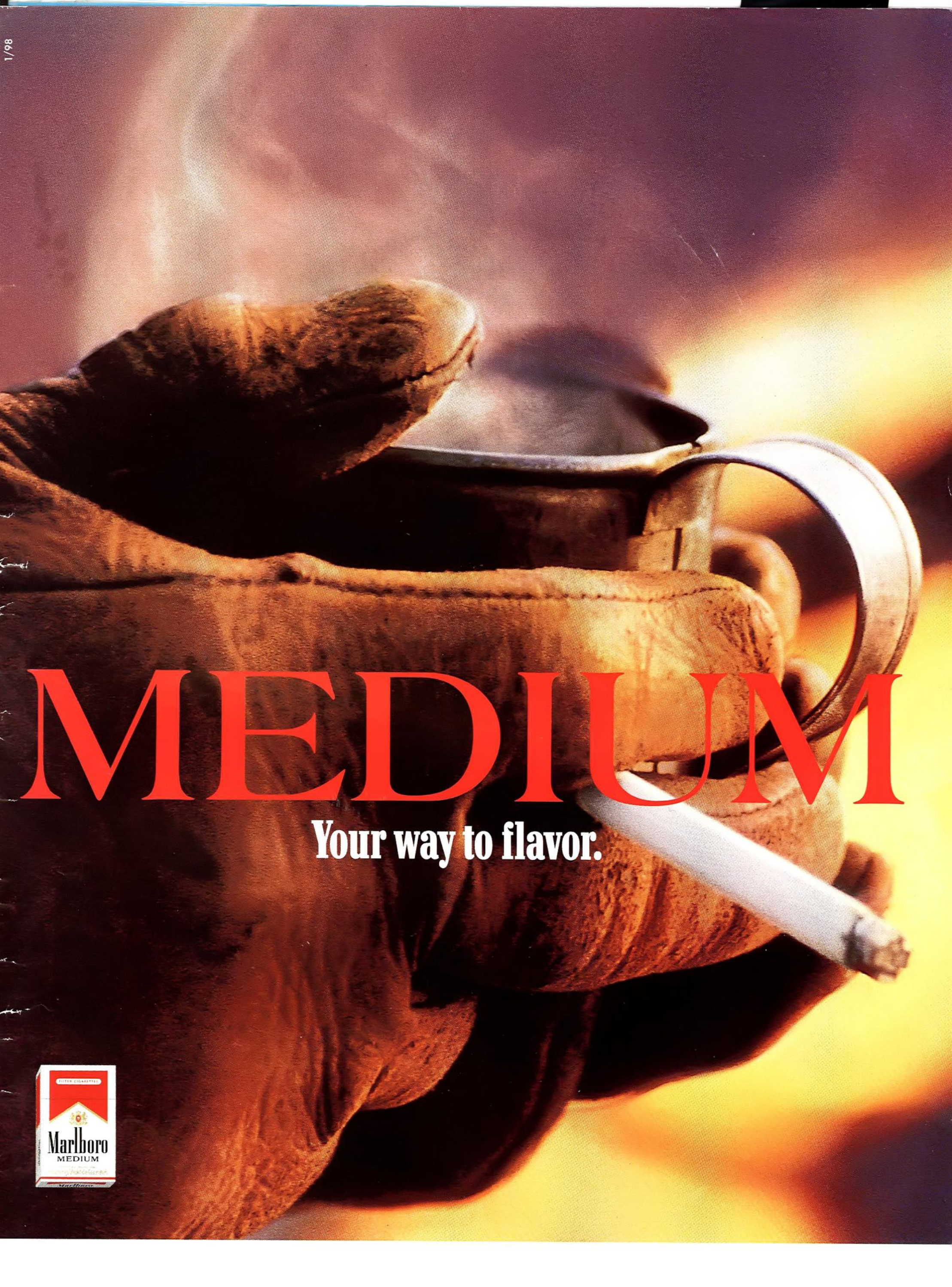
Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 855580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

ivw






1/98
MEDIUM
Your way to flavor.
Marlboro
MEDIUM



DER MORD
SENTIENT
DER AUFBRUCH IN DIE UNENDLICHKEIT
Also los... Wie heißen Sie?
Die Luft... Ich kann kaum atmen.
Haben/
Hat/Haben
Wo
Was
Wie
Kann
Wer
Diverses
FÜR WINDOWS ® 95
KOMPLETT DEUTSCH
www.psygnosis.com/de/sentient
PC CD ROM
PSYGNOSIS